bfr 153, lfr 159, öS 60, sfr 7,–

Spiel Box

Nr. 4/Okt.–Dez. 1982 Das Magazin zum Spielen DM 7,–

Es heißt: Super Profi Puzzle und kommt vom Heye Verlag. Ein irrer Puzzle-Spaß für Könner, weil völlig gleichgeformte Teile zusammengefügt werden müssen. Man wird verrückt: Jedes Teil paßt zum anderen. Dreifach. Man wird süchtig. Nehmen Sie die Herausforderung an und werden mit diesem neuen Puzzle ein VIP: ein Very Important Puzzler. Testbericht in diesem Heft.



Ein Puzzle, das alle anderen vergessen läßt

Malefiz: Die spannende Story eines Millionenhits

Weihnachten: Wir empfehlen gute Kinderspiele

Und: Neue Schachcomputer, Telespiele, Rätsel, Bücher

In diesem Heft: Ein Spiel zum Herausnehmen!

„ICH, COMMANDER ROM, BRINGE DAS VIDEOSPIEL AUS DER ZUKUNFT... PHILIPS G 7000"

Probespielen im Fachhandel und in den Fachabteilungen der Warenhäuser!

Mit Commander ROM machen wir eine Reise ins Traumland der Videospiele. Alles, was wir dazu brauchen, ist Phantasie und das Videospiel Philips G 7000 mit dem sensorgesteuerten Kommando-Pult. Und jede Menge heiße Action- und Lern-Cassetten. Cassette rein. Zack! Und wir bekämpfen Raumschiffe im Weltall. Cassette rein. Zack! Und wir jagen Affen im Dschungel. Oder preschen mit einem Rennwagen über die Piste. Oder knacken einen Geheim-Code. Oder bezwingen den Samurai!

Videospiel Philips G 7000. Mit dem Kommando-Pult für die Spiele von heute und von morgen. Anschließbar an jeden Farb- oder Schwarz/Weiß-Fernseher.

40 Cassetten sind es bis heute. Und es werden immer mehr. Das Videospiel G 7000 muß man erleben. Bei einem Probespiel. Also, nichts wie hin zum Fachhhandel und ran ans Kommando-Pult. Commander ROM wartet! Prospekte gibt es im Fachhandel oder von Philips Videospiel, Postfach 10 14 20, 2000 Hamburg 1.







Videospiele von PHILIPS



Philips GmbH COM 8474

INHALT

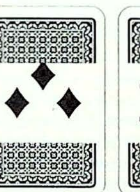


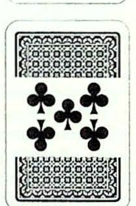
Phantastische Weltraumabenteuer, neue Dimensionen des Spielens eröffnet der Heimcomputer. Aber er kann noch mehr. **Seite 12**

„Schwimmende Inseln" (unten) ist eines der sieben Spiele, die wir für Sie getestet haben. Ab **Seite 25.** *Das „Zirkusspiel" (rechts) ist etwas für Ihre Jüngsten. Mehr Spiele für Kinder ab* **Seite 50.**



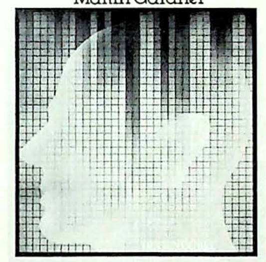






Dieses seltsame Kartenspiel und viele andere verzwickte Knobeleien finden Sie bei den Denkspielen. **Ab Seite 66**



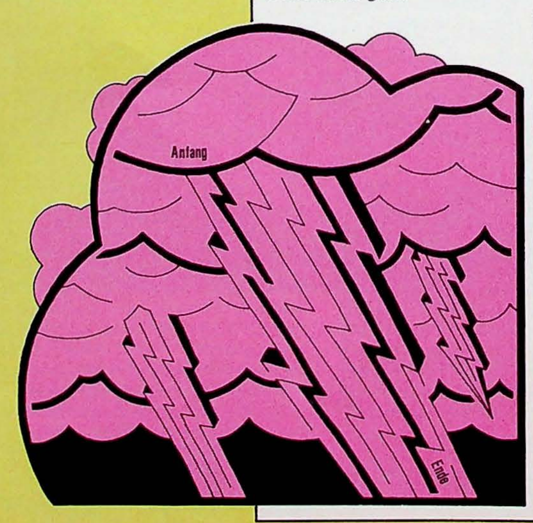


Neues Rätselfutter für Gardner-Fans! Wir stellen Ihnen dieses Buch und drei weitere Neuerscheinungen auf den **Seiten 60/61** *vor.*



Zur Gesamtkonzeption der Zeitschrift kann man Sie nur beglückwünschen. Die ausgewogene Mischung beweist sich darin, daß ich die *SpielBox* sehr gerne lese, obwohl mir einige Rubriken nicht zusagen, besonders die Denkspiele (meist recht gewöhnlich und rein mathematisch lösbar), die *Labyrinthe* (gibts überall) und das Spiel zum herausnehmen, das erst nach viel Arbeit „spielbar" wird und in den bisherigen drei Ausgaben zu komplizierte und „künstliche" Regeln hatte (schlimmstes Beispiel: *Quadriga*).

Nachdem schon in anderen Leserbriefen dieses Thema aufgegriffen wurde: könnten Sie einige Beiträge über Homecomputer- und Taschenrechnerspiele bringen? Oder vielleicht einmal berichten, wie ein Computer-Schachprogramm entsteht? Doch hier noch ein persönlicher Hilferuf: vor etwa 2 Jahren hörte ich im Radio einen Bericht über einen Skat-Computer, konnte aber seither keinerlei Informationen mehr darüber erhalten. Wissen Sie vielleicht, ob und wo es dieses Gerät gibt?



Aber trotz Kritik: ich freue mich auf die nächste SpielBox.
Klaus Beschorner,
Grafenau

Ihre Schelte trifft uns hart, aber mit unseren SpielBox-Spielen wollen wir für alle unsere Leser etwas bieten; deshalb werden sich die Spiele immer wieder stark unterscheiden. Homecomputer werden zukünftig häufiger bei uns zu finden sein. Ein neuer Skatcomputer ist im anrollen und dürfte zu Weihnachten in den Geschäften zu finden sein (Novag Micro Skat, ca. 298,– DM). *RED.*

Strategie

Betrifft: Leserbrief von Dietrich Lange zu Othello (SpielBox *2/82 Seite 32)*

Zuerst etwas über Strategie in *Othello:* Daß die Ecksteine sehr wichtig sind, ist klar, da diese nicht mehr gedreht werden können; und man kann von einer Ecke aus oft stabile Kanten aufbauen. Ecken sind jedoch höchstens dann legale Züge, wenn der Gegner schon einen Stein unmittelbar daneben plaziert hat. Dorthin wird er aber nicht setzen, solange er noch bessere Züge hat. Die Hauptstrategie in *Othello* ist demnach: die Anzahl der Züge des Gegners zu minimieren, ohne sich selber in der Auswahl einzuschränken, und ihn dann zu schlechten Zügen zu zwingen.

Einige Faustregeln um dies zu erreichen, wären zum Beispiel: kleine Mauern bauen (da man dort nachher nicht setzen kann), im Mittelspiel nicht allzuviele Steine besitzen (da dies meist zu Mauern führt) und dort setzen, wo auch der Gegner einen Zug hat (um ihm einen wegzunehmen).

Zugzwang mitten im Spiel ist meist die Folge von zuvielen und falsch plazierten Steinen. Aus einer solchen Situation kann man sich bei richtiger Spielweise des Gegners kaum erholen – und wird das Spiel verlieren.

Beachtet man Herrn Langes Vorschläge, so wird der passende (also schlechtere Spieler) gewinnen. Das hat mit *Othello* wenig zu tun: Dieses sehr reiche Spiel wird auf ein „Wer frißt am meisten?"-Unternehmen reduziert.

Soweit mir bekannt ist, gibt es im deutschsprachigen Raum weder einen *Othello*-Verein noch eine *Othello*-Zeitschrift. In den USA gibt die USOA das *Othello* Quarterly heraus. Adresse: United States Othello Association, P.O. Box 342, Falls Church, VA 22046, USA.
Anders Kierulf, Remetschwil, Schweiz

Vielen Dank für die Information. Und jetzt lästern wir mal: Dafür gibts bei uns Meisterschaften, die keine (deutschen) sind. Hat auch nicht jeder. *RED.*

Dschungo

Das in Heft 3/82 besprochene Spiel *Dschungo* war ja bereits vor fast 20 Jahren schon einmal im Handel, allerdings unter einem anderen Titel, und ich glaube, von der Firma Schmidt. Außerdem ist es als „Chinesisches Dschungelspiel" im „Großen Buch der Brettspiele" von R. C. Bell vorgestellt. Dort sind die Regeln m. E. besser dargestellt, so daß man weiß, wie geschlagen wird, nämlich wie bei Schach, indem der Angreifer das Feld des Gegners besetzt (wobei hier der Angreifer ein stärkeres Tier sein muß). Ausnahme: Wenn die Ratte den Elefanten angreift. Stehen Elefant und Ratte nebeneinander, so hängt es also ganz davon ab, wer am Zug ist; entweder kann der Elefant die Ratte „zertrampeln" oder die Ratte „kriecht dem Elefanten ins Gehirn".

Gerade fällt mir noch dies ein: In einer früheren Ausgabe wurde erwähnt, daß Sie auch Mogelpackungen mitbewerten wollen. Ich finde, ein sehr „schönes" Beispiel dafür ist das (auch von Ihnen bekanntgemachte) Spiel *Quibbix*. Ich habe das gesamte Spielmaterial in einer 4 cm dicken DIN A 5-Schachtel bequem untergebracht und kann es so leicht mitnehmen z. B. in Urlaub, während der Originalkarton im Riesenformat fast nur mit Luft gefüllt war! Ich gebe ja zu, daß ein Spiel, vor allem ein neues Spiel, attraktiver wirkt, wenn es groß genug gemacht wird, aber ich glaube, den Käufern sind attraktive Preise lieber als attraktive Kartons!
Matthias Kring,
Kreuztal 5

Autohersteller vertraten einmal die Meinung: Kleine Autos, kleiner Profit – große Autos, großer Profit.

Spielehersteller sehen das ähnlich. Leider sind Spielekäufer auch mitschuldig: Fast jeder zuckt doch zusammen, wenn für ein winziges Schächtelchen 30 Mark auf den Tisch gelegt werden sollen. Da greift man schon lieber zur großen Schachtel – die macht mehr her – vor allem als Geschenk. Selber ändern! RED.

Probleme

Betr.: Wie wär's mit besseren Spielen? (SpielBox *3/82, S. 62).*

Die Unzulänglichkeiten im Spielesektor rühren sicher von den angesprochenen Mißständen her: Angebotsreduzierungen, Qualität der Neuheiten, diverse Flops im Sortiment, Preisanhebungen durch neue Aufmachung, fehlende Fachberatung, Führen von Teilsortimenten, fehlende Schachtelinformation. Doch dürfte sich das Produzenten-Konsumenten-Verhältnis noch weitaus komplizierter darstellen.

Ein weiterer Faktor ist in der Tatsache zu sehen, daß mehrere Hersteller das Preis-Leistungs-Verhältnis überschritten haben. Käufer werden sich sicherlich überlegen, ob ein Preis von ca. 50 DM für Spiele wie *Diplomacy* oder *Verlies*, die aus nicht viel mehr als einem ansprechenden Spielplan bestehen, wirklich angemessen ist.

Zu bedenken sind auch nicht-kognitive Elemente wie die Aufmachung der Spieleschachtel. Wer sich das neue Spiel *Babuschka* z. B. anschaut, wird bereits einen Tip abgeben können, wann das Spiel wieder aus dem Programm genommen werden wird.

Nicht unerheblich dürfte auch die Tatsache sein, daß im Sortiment des Fachhandels praktisch 3–4 süddeutsche Firmen den Spielemarkt unter sich aufteilen. Eine, auch hochwertige Spiele herstellende norddeutsche Firma, die in diesem Jahr immerhin 7 neue Spiele anbietet, so daß der Pauschalvorwurf der Neuheitenreduzierung hier ungerecht ist, ist im Handel leider kaum vertreten.

Doch noch sind nicht alle Unbekannten der Spiele-Misere entschlüsselt. Interessant wäre es – bei Gültigkeit der These vom anspruchsvollen Spieler – eine Begründung zu finden, warum die Ravensburger Spiele *Ballonrennen* und *Automobile für die Welt* gestrichen wurden und *Alaska* mehr ein Schattendasein führt. An der Qualität dieser Spiele, der Aufmachung, dem Spielmaterial, der Schachtelinformation oder dem Preis-Leistungs-Verhältnis kann es jedenfalls kaum liegen.

Ingo Faustmann, Bremen

Die Zahlen der Meinungsforscher sagen, ca. 2,5 Mio. Haushalte interessieren sich für Spiele. Nur – woher sollen alle diese Haushalte wissen, welches Spiel „gut" ist, und vor allem gut für wen? Das Spielinteresse von z. B. Diplomacy-Spielern und Malefiz-Spielern dürfte sich enorm unterscheiden.

Also a) – mangelhafte Information und Beratung.

Wenn man auf Dauer seine Produkte verkaufen will, muß man – allgemein bekannter Grundsatz – gute Produkte anbieten. Spielehersteller scheinen diesen Grundsatz noch nicht so richtig verinnerlicht zu haben.

Also b) – mangelhafte Produkte (mangelhaft unter verschiedenen Gesichtspunkten).

Märkte kann man pflegen, man kann sie aber auch ruinieren. Der Spielemarkt macht sicher keinen gepflegten Eindruck – und ob die SpielBox *die Kraft hat, hier regulierend einzugreifen, muß sich erst noch beweisen. RED.*

Computer-Spiele

Ploy am Computer: Anbei das Programm und ein Foto vom Bildschirminhalt. Das Spiel läuft folgendermaßen ab:

– Beide Spieler geben ihren Namen ein.

– Gezogen wird, indem der Spieler den Buchstaben eines Raumschiffs eingibt, die Richtung oder/und die Drehrichtung. Will also der Spieler „Klaus" mit der weißen, unteren Flotte das Schiff „M" nach oben bewegen und nach rechts drehen, gibt er „M8+" ein. Bei den Schiffen A–L, die mehrere Schritte machen können, wird anstelle der Drehung die Entfernung (1–3) eingegeben. Soll das Schiff nur gedreht werden, heißt es z. B. „A-"-. Weitere Einzelheiten: Siehe Spielregel von *Ploy*.

– Bei Eingabefehlern wird die Fehlernummer angegeben:
1 – falsche Schiffsbezeichnung
2 – Richtung unzulässig
3 – Fehler bei der Schrittweite

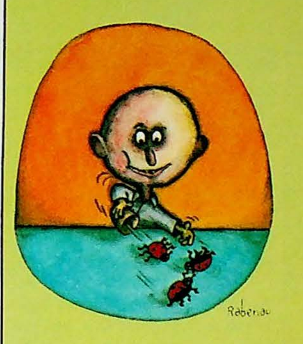
– Bei Spielfehlern heißt es: *Geht nicht!* und so weiter:
1 – Dieses Schiff ist nicht mehr da.
2 – Schiffe M N O nur ein Feld weit.
3 – Höchst-Schrittweite beachten!
4 – Kein eigenes Schiff zerstören!
5 – Im Spielfeld bleiben!
6 – Nicht über andere Schiffe springen!

Das Programm läuft auf einem Commodore PET 2001, mit kleinen Änderungen auch auf allen cbm-Typen. Das Umschreiben auf andere Kleincomputer dürfte nicht allzu schwierig sein.

Klaus Eicheler
Eduard-Thöny-Straße 19
8000 München 71

Klaus Eicheler hat einen Programmausdruck mitgeschickt. Wer sich dafür interessiert, kann



bei der Redaktion eine Kopie anfordern (gegen Rückporto). Wer aber den direkten Gedankenaustausch sucht – Anschrift siehe oben. *RED.*

Sjoelbak

Zu unserer Leserfrage in SpielBOX *2/82*

Beiliegend erhalten Sie zu Ihrer Information eine Kopie des Plans und der Spielregeln des holländischen Brettspiels *Sjoelbak* (Sjubak existiert nicht).
Claus Zoschke,
Naarden, Holland

Rein zufällig kaufte ich während der Ferien in Davos das Heft *SpielBox* und las darin die Leserfrage über das Holländische Spiel „Sjulbak". Im Holl. *Sjoelbak.* Ich beschreibe Ihnen das Spiel.
R. T. Schatborn,
Voorschoten, Holland

Wir bedanken uns für die ausführlichen Spiel- und Bastelbeschreibungen, die uns unsere holländischen Leser zugeschickt haben.
Da wir soviel Platz nicht zur Verfügung haben, kann beides gegen Rückporto von uns bezogen werden. *RED.*

Othello-Meisterschaften

In einem Branchen-Magazin las ich von bevorstehenden *Othello*-Meisterschaften, die, landesweit veranstaltet, zur Europa- und dann zur Weltmeisterschaft führen sollen. Eine entsprechende Anfrage beim Hersteller dieses Spiels (Schmidt, Spiel + Freizeit GmbH) erbrachte die Empfehlung, mich mit meinem örtlichen bzw. in der Nähe gelegenen *Krone-Spiele-Club* in Verbindung zu setzen, da die Othello-Meisterschaft von diesem Club veranstaltet wird. In einem Telefonat mit dem Frankfurter *Krone-Club*-Leiter, Herrn Wiesner, mußte ich feststellen, daß selbiger keine Ahnung davon hatte und lediglich wußte, daß im Vorjahr „ein guter Spieler zur Weltmeisterschaft nach Brüssel geschickt worden ist."
In einem Telefonat mit dem Clubleiter in Hamburg, Herrn Wiltmann, kam ich schon etwas weiter. Zufälligerweise war genau er derjenige, der dem *Krone-Club*-Gesamtleiter (BAT) Herrn Walter, den „guten" Spieler empfohlen hatte, und zwar Herrn Michael Maack. Dieser wurde dann in Brüssel von 8 Teilnehmern Siebter.
Aber auch Herr Wiltmann hatte keinerlei Informationen über eine in diesem Jahr stattfindende Othello-Meisterschaft.
Ich selbst bin wohl kein ganz schlechter Spieler von *Othello/Reversi.* Wie also, zum Kuckuck, kann ich an diesen Meisterschaften teilnehmen? Oder ist das ganze Thema nur eine geschickt aufgeblähte PR-Aktion, an deren Ende dann irgendjemand (der von irgendjemand empfohlen wurde) zur Endspielteilnahme bestimmt wird?
Ich würde mich freuen, wenn Sie den Dingen auf die Spur kommen, sicher gibt es außer mir auch noch andere Interessenten unter den Lesern von SpielBox.
Wolfgang Schröder,
Friedrichsdorf

RED: Auf unsere Anfrage antwortete die Zentrale der Krone-Clubs:

Hinsichtlich der diesjährigen *Othello*-Meisterschaften wurde der *Krone-Club* vom Hersteller des Spiels, der Firma Schmidt, Spiel und Freizeit, Echingen, gebeten, bei der Austragung behilflich zu sein. Über den Modus der letztjährigen Veranstaltung haben wir keine Informationen. Wir bitten Sie deshalb, Ihre Fragen direkt an die Firma Schmidt zu stellen.
Walter, Krone-Club Hamburg

Der Hersteller von Othello, *Schmidt, hat unsere Anfrage bisher nicht beantwortet. Was wir dazu sagen können:*
Die 30 deutschen Krone-Spiele-Clubs *ermitteln untereinander den Titel des „Kreisligameisters 1982". In einer Zwischenrunde wird u. a. auch* Othello *gespielt. So die Nr. 3 des Kreisel, die Mitgliederzeitschrift der* Krone-Clubs. *Im Kreisel Nr. 4 tauchen dann zwei Meldungen auf:*
„Krone-Club *ermittelt Deutschen* Othello-*Meister 1982. Im Rahmen der Kreisliga-Meisterschaft 1982 ermittelt der* Krone-Club *den Deutschen Meister im* Othello *1982. Teilnahmeberechtigt sind je vier Spieler der für die Zwischenrunde qualifizierten Teams, so u. a. Aachen, Birkenau, Frankfurt, Hannover, Kehl/Straßbourg, Mainz, München, Ottobrunn, Rahden-Sielhorst, Solingen und zwei Vertreter aus dem hohen Norden."*
„Wer wird Deutscher Othello-*Meister 1982? Bei der Zwischenrunde der KLM 1982 werden nach Abschluß des Turniers je vier* Othello-*Gewinner ein K.-o.-Turnier durchführen, um in den drei Zwischenrunden-Gruppen einen absoluten Sieger zu ermitteln. Die drei Gruppensieger werden in der ersten Oktoberwoche gegeneinander antreten, um den Deutschen* Othello-*Meister 1982 zu ermitteln. Dieser vertritt dann später im Oktober die deutschen Farben bei der* Othello-*Meisterschaft in Stockholm. Rückblick: Schon im letzten Jahr war* Krone-Club*mitglied Michael Maak vom KSK Hamburg Vertreter Deutschlands bei der* Othello-*Weltmeisterschaft in Brüssel."*
Wir können uns des Eindrucks nicht erwehren, daß auf eine möglichst breite Beteiligung deutscher Othello-*Spieler bzw.* Reversi-*Spieler kein Wert gelegt wurde. Die* SpielBox *hatte angeboten, bei einer Austragung behilflich zu sein, aber bei Schmidt war man nicht interessiert.* *RED*

Trotz der kritischen Anmerkung unseres Lesers Klaus Beschorner zu den Labyrinthen (in seinem Brief auf Seite 4) – hier ist noch eins, denn viele Leute lieben solche Knobelei. Oder etwa nicht? Dann schreiben Sie uns!

Starweb

Betr.: SpielBox 3/82, Seite 18

Ihr Artikel – Ein Computer träumt galaktisch – hat mich besonders interessiert. Die Spielregeln habe ich in USA bestellt. Leider sind meine Englischkenntnisse nicht so gut, daß ich mir zutraue, die Feinheiten des Spiels, ohne Hilfe, zu verstehen. Möglicherweise geht es noch mehr Ihrer Leser so. Könnten Sie oder ein Leser eine deutsche Übersetzung erstellen und gegen eine Aufwandsentschädigung anbieten? Mit Ihrer Zeitschrift bin ich sehr zufrieden und freue mich jedesmal, das neue Exemplar mit der Post zu erhalten.
Karl-Heinz Schleis, Bacharach

Leider haben wir auch keine Übersetzung der Starweb-Regeln. Kann uns jemand weiterhelfen? *RED.*

Irrtümer

Zu „Die Strategie im Sandkasten", SpielBox 3/82, Seite 8

In der mir vorliegenden Ausgabe las ich den flüssig und interessant geschriebenen Artikel „Die Strategie im Sandkasten". Hierin befinden sich allerdings einige kleine Irrtümer: Das Buch von Chr. Weickhmann hatte den Titel „New-erfundenes Grosses Königs-Spiel" und wurde in Ulm 1664 (nicht 1644) gedruckt.
Der später von Herrn Walter Luc Haas genannte Autor hieß nicht Vinturinus, sondern Venturini, und dessen „Beschreibung und Regeln eines neuen Kriegs-Spiels" erstmals in Schleswig 1797 (nicht 1795) erschienen ist.
Seit Ende des 18. Jahrhunderts sind zahlreiche weitere Bücher über Kriegsspiele herausgegeben worden, die man zumeist vom Schachspiel her abgeleitet hat, z. B. (J. Mehler), Neues Kriegsspiel, oder: verbessertes Schachspiel Prag, 1770.
Die Titelblätter der genannten und einiger anderer Werke dieser Art liegen abgelichtet an.
Lothar Schmid
Internationaler Schachgroßmeister und Karl-May-Verleger

Vielen Dank für die Richtigstellung, die wir gerne abdrucken. Die Originale der genannten Werke standen Herrn Haas leider nicht zur Verfügung; er mußte aus anderen Quellen zitieren. *RED.*

Die Herausforderung für Puzzler: Alle Teile haben dieselbe Form



Ein irrer Puzzle-Spaß für Könner

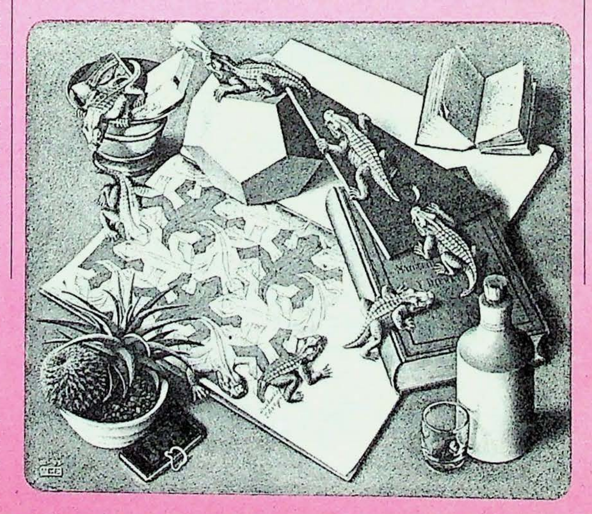
Hartgesottene Puzzle-Spieler hatten bisher nur zwei Möglichkeiten, wollten sie eine besonders schwierige Aufgabe lösen: Sie suchten sich entweder ein besonders verwirrendes Motiv oder ein Puzzle mit mehreren tausend Einzelteilen. Gerade letzteres artete dann oft in ein wochenlanges Sortieren von bunten Pappstückchen aus, wobei so mancher Puzzler „schwierig" mit „langwierig" verwechselte.

Ein völlig neues Konzept wurde nun in einer Puzzle-Serie verwirklicht, die unter dem Titel *Super Profi Puzzle* kürzlich im Hamburger Heye-Verlag erschien. Jedes der acht Puzzles in dieser Serie besteht aus nur 216 Teilen. So mancher Puzzle-Enthusiast rümpft jetzt vielleicht verächtlich die Nase, denn unter 1000 Teilen fängt er (oder sie) normalerweise gar nicht erst an zu puzzeln. Aber Vorsicht, lieber Leser! Beim *Super Profi Puzzle* sind alle 216 Teile in ihrem Umriß völlig identisch. Das bedeutet, jedes einzelne Stück paßt an jedes der 215 anderen Stücke. Damit gibt es theoretisch 216-Fakultät Möglichkeiten, ein Puzzle zusammenzusetzen (für Nicht-Mathematiker: das sind 1 x 2 x 3 x 4... usw. bis x 216 Kombinationen – das Ausrechnen überlassen wir Ihnen).

Hinzu kommt, daß durch die geschickt ausgeklügelte und bizarre Form – jedes Teil sieht aus wie ein mit erhobenen Armen heranlaufendes Männchen – die einzelnen Stücke auf drei verschiedene Arten aneinander passen. Wer sich an ein solches Puzzle heranwagt, dem bleibt einzig und allein das Bildmotiv, um festzustellen, ob zwei Teile zusammengehören.

Erfunden hat diese Form der holländische Grafiker M. C. Escher. In dessen Lithographie „Reptilien" liegt eine Handvoll Echsen paßgenau nebeneinander. Diese phantastische Grafik Eschers regte den amerikanischen Mathematiker Sam Savage an, daraus ein Puzzle zu entwikkeln. Auch Savages erste Puzzles, denen er den Titel „Shmuzzle" gab, benutzten die Echse als Grundform. Ein computergesteuerter Laserstrahl sorgt für die notwendige Genauigkeit bei der Herstellung.

Acht Motive unterschiedlicher Schwierigkeit werden für den Anfang als *Super Profi Puzzles* angeboten. Die Palette reicht von solchen Standardwerken wie Altdorfers „Alexanderschlacht" bis hin zu den Cartoons eines Mordillo, Napo oder Loup.



Diese Grafik von M.C. Escher mit ihren im Umriß völlig identischen Reptilien war die Basis für die neuen Puzzles.

Anfänger sollten ihr Können an den Motiven „Marathon" oder „Top Secret" erproben, sie lassen sich relativ leicht zusammensetzen. Für Fortgeschrittene seien die Cartoons „Labyrinth" und „Jungle Melody" empfohlen. Hardcore-Puzzler schließlich können sich an dem Fotomotiv „Carottissimo" die Zähne ausbeißen: Ein rundes Hundert Mohrrüben, von unten fotografiert, ist zu rekonstruieren. Wer dieses Bild ohne Vorlage zusammengesetzt hat, darf sich mit Recht als VIP (Very Important Puzzler) bezeichnen.

Der Vorteil, den diese neue Puzzle-Reihe bietet, liegt auf der Hand: Obwohl die Aufgabe sehr schwer zu bewältigen ist, bleibt doch die Menge der Einzelteile überschaubar. Das rein mechanische Vorsortieren wird auf ein Minimum reduziert. Hinzu kommt, daß der Bildrand nicht gestanzt ist – zwangsläufig, da ja alle Puzzleteile den gleichen Zuschnitt haben sollten. Damit unterbleibt das eintönige Heraussuchen der Randstücke, mit dem sonst im allgemeinen die Arbeit an einem Puzzle beginnt.

Originell ist auch, daß die





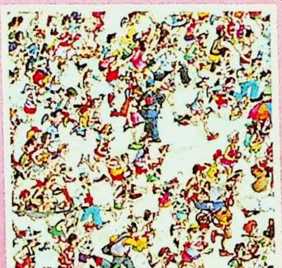
Puzzles beidseitig bedruckt sind. Auf der Rückseite zeigt jedes Einzelteil das kleine Heye-Puzzle-Männchen. Wer's mag, kann mit dieser Seite spielen und die Figuren zu immer neuen, phantasievollen Gebilden gruppieren – eine gelungene Entspannungstherapie.

Neben der originellen Puzzle-Idee hat sich der Heye-Verlag auch eine sinnvolle Verpackung einfallen lassen. Jedem Puzzle liegt ein dicker Karton bei, der als Arbeitsunterlage benutzt werden kann. Wer die Arbeit an seinem Kunstwerk unterbrechen muß, schiebt die Unterlage mitsamt dem fertiggestellten Teil zurück in die Verpackung, die – im Gegensatz zu den meisten anderen Puzzles – groß genug ist, um auch das fertige Bild aufzunehmen.

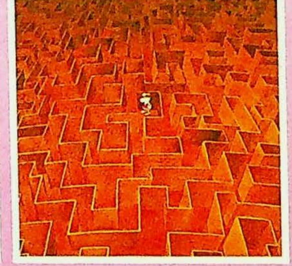
Bei so vielen guten Ideen muß man beim Kauf nicht sehr viel tiefer in die Tasche greifen als bei vergleichbaren Puzzles: der Ladenpreis liegt knapp unter 20 DM. Aber was heißt „vergleichbare Puzzles"? Eigentlich gibt es für die *Super Profi Puzzles* bisher nichts Vergleichbares.

Knut-Michael Wolf

Hier sind vier der acht bisher vorliegenden Puzzles: „Top Secret" von Loup, für Anfänger



„Marathon" von Blachon, für Anfänger



„Labyrinth" von Mordillo, für Fortgeschrittene



„Carottissimo" von Reutter, für Könner



Sammlung Luchterhand

Sammlung
Luchterhand

Die schönsten Märchen der Welt für 365 und einen Tag

Gesammelt und herausgegeben von Lisa Tetzner. Lisa Tetzners berühmte Märchensammlung wird wieder neu zugänglich gemacht.

„Die wohl beste Märchenerzählerin der Welt."
Hermann Hesse

Lisa Tetzner hat aus der vierzigbändigen Sammlung Märchen der Weltliteratur, die von Volkskundlern wenige Jahre zuvor herausgegeben wurde, 1926 die schönsten europäischen, asiatischen, orientalischen und afrikanischen Märchen ausgewählt und um neue erweitert. Möglichst jedes Märchenmotiv, das bekannt ist, wurde aufgenommen. Vertraute Märchen werden in fremdartigen, reizvollen Formen nacherzählt, die älter sind als die Märchen von Grimm oder Andersen.

Lisa Tetzner wurde 1894 in Zittau/Schlesien geboren. Sie durchwanderte 1918 - 1920 Thüringen, Schwaben und das Rheinland als Märchenerzählerin. Nach der Heirat 1924 mit Kurt Kläber (Kurt Held – „Die rote Zora") arbeitete sie an Märchensammlungen. 1933 Emigration. 1963 starb sie in Lugano.

Die schönsten Märchen der Welt für 365 und einen Tag
Sammlung Luchterhand
Gesammelt und herausgegeben von Lisa Tetzner
JANUAR

Band 401 DM 10,80

Die schönsten Märchen der Welt für 365 und einen Tag
Sammlung Luchterhand
Gesammelt und herausgegeben von Lisa Tetzner
FEBRUAR

Band 402 DM 9,80



Band 403 DM 9,80



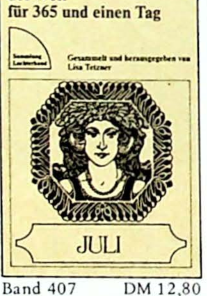
Band 404 DM 9,80

Die schönsten Märchen der Welt für 365 und einen Tag
Sammlung Luchterhand
Gesammelt und herausgegeben von Lisa Tetzner
MAI

Band 405 DM 9,80



Band 406 DM 10,80



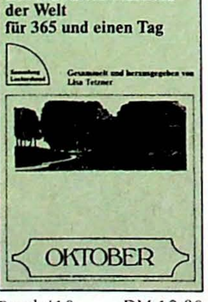
Band 407 DM 12,80



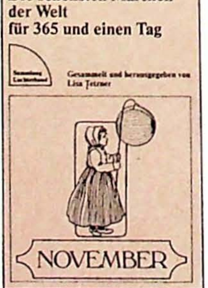
Band 408 DM 9,80

Die schönsten Märchen der Welt für 365 und einen Tag
Sammlung Luchterhand
Gesammelt und herausgegeben von Lisa Tetzner
SEPTEMBER

Band 409 DM 9,80



Band 410 DM 12,80



Band 411 DM 11,80





Band 412 DM 12,80

Unsere Leseraktion

Wählen Sie Ihre Bestenliste

Das Jahr 82 neigt sich dem Ende zu und wir möchten von Ihnen wissen – wie im letzten Jahr auch – welche Spiele Ihnen besonders gut gefallen haben. Und welche Spiele Ihnen gar nicht gefallen haben.

Als wir die Ergebnisse der letzten Umfrage veröffentlicht hatten, gab es sehr unterschiedliche Reaktionen. Vor allem auf der Seite der Hersteller. Konnten die meisten noch Verständnis dafür aufbringen, daß man nach den besten Spielen fragt (das fördert den Umsatz), so fehlt für die Ermittlung der schlechten Spiele das Verständnis total (zumindest bei den betroffenen Herstellern).

Schade – auf ein bißchen mehr unternehmerische Weitsicht hatten wir schon gehofft.

Wir aber machen weiter – und darum gehts:

Wir wollen wissen, welche Spiele Sie für die besten halten. Mit welchen Spielen Sie am liebsten spielen. Uns interessiert Ihre ganz persönliche und subjektive Meinung.

Schreiben Sie auf eine Postkarte:

1. Das Ihrer Meinung nach beste Spiel.
2. Das Ihrer Meinung nach zweitbeste Spiel.
3. Das Ihrer Meinung nach drittbeste Spiel.

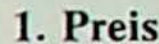
und

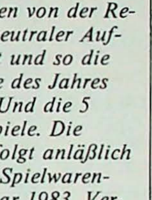
4. Das Ihrer Meinung nach schlechteste Spiel.

Diese Postkarte schicken Sie bis spätestens 31. 12. 1982 (Poststempel) an Spiel-Box, Kennwort Leseraktion, Postfach 20 09 10, 5300 Bonn 2.

Die eingesandten Spielbewertungen werden von der Redaktion unter neutraler Aufsicht ausgezählt und so die 20 besten Spiele des Jahres 1982 ermittelt. Und die 5 schlechtesten Spiele. Die Preisvergabe erfolgt anläßlich der Nürnberger Spielwarenmesse im Februar 1983. Veröffentlicht werden die Ergebnisse im Februarheft der SpielBox.

Mitmachen sollten Sie auf alle Fälle, denn es winken 200 attraktive Preise.





1. Preis
Ein Homecomputer „Atari 800" im Wert von rund 2500,– DM.

2. Preis
Ein Homecomputer „Genie I" im Wert von rund 2000,– DM.

3. Preis
Ein Schachcomputer „Novag Savant" im Wert von rund 1000,– DM.

4. Preis
Das TV-Spiel „Intellivision" von Mattel Electronics im Wert von rund 400,– DM.

5. bis 10. Preis
Je ein Paket mit Spielen im Wert von rund 100,– DM.

11. bis 30. Preis
Je ein Spiel im Wert von rund 50,– DM.

31. bis 100. Preis
Je ein Spiel im Wert von rund 30,– DM.

101. bis 200. Preis
Einhundert Trostpreise.

Die Preise werden im Januar 1983 unter notarieller Aufsicht unter allen Einsendern verlost.



Eine beispielhafte Frisur für jede leidenschaftliche Spielernatur! Die Originalzeichnung (Format 20 x 24 cm) werden wir auf der Spielwarenmesse als Trophäe dem Hersteller desjenigen Spiels überreichen, das unsere Leser als bestes erkoren haben. Natürlich wird das Bild angemessen gerahmt und mit einer Widmung versehen sein.

Heimcomputer eröffnen neue Dimensionen des Spielens.
Von Jürgen Herz

Herr Maier macht den Hypersprung

Haben Sie schon einmal in Ihrem Wohnzimmer Ihre Sternenbasis verteidigt? Oder Ihr Raumschiff aufgetankt? Gar den Hypersprung in eine fremde Galaxie zu bösen Feinden gemacht? Wenn nicht – es ist jetzt möglich. Nach dem Fernsehboom der sechziger, Hifi-Rausch der siebziger und der Videobesessenheit der achtziger kündigt sich eine neue „Wohnzimmerkrankheit" an: der Heimcomputer. Frei programmierbar ist er von Nutzen für Familie und Haushalt, noch reizvoller aber für den spielbesessenen Ehemann. *SpielBox* stellt das Computersystem der US-Firma Atari vor.



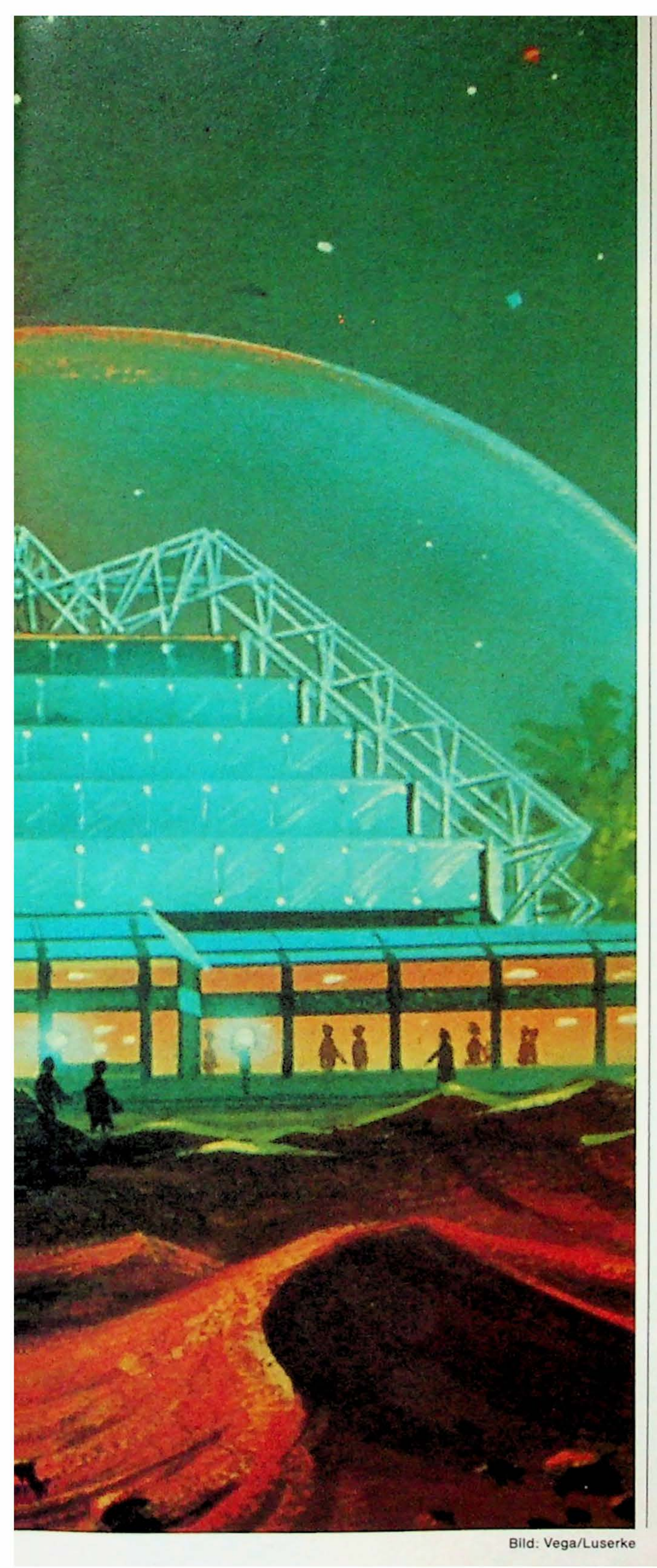


Bild: Vega/Luserke

Telespiele werden seit Jahren in vielen Varianten angeboten. Wurden bisher besondere Geräte, die nur für diesen Zweck konstruiert waren, benutzt, so werden jetzt Telespiele angeboten, zu deren Abwicklung ein Heimcomputer benötigt wird, der auch für beliebige andere Aufgaben verwendet werden kann. Da die Leistungsfähigkeit der Heimcomputer erheblich über der herkömmlicher Telespielgeräte liegt, ist auch die Realisierung komplexer Spiele möglich geworden. Diese Entwicklung soll am Beispiel des Spiels *Star Raiders* der amerikanischen Firma *Atari* aufgezeigt werden.

Wie bei vielen Telespielen spielt sich auch bei *Star Raiders* das Geschehen im Weltraum ab. Die Kampfschiffe der zylonischen Bösewichte versuchen, die eigenen Sternbasen zu umstellen und zu vernichten. Als Kapitän eines Sternkreuzers hat man die Aufgabe, dies zu verhindern und zwar dadurch – wer hätte das gedacht –, daß man solange zylonische Kampfschiffe abschießt, bis deren Zahl nicht mehr ausreicht, eine eigene Sternbasis zu umstellen.

Zum Spielen benötigt man einen Steuerknüppel, den sogenannten Joystick, und die Tastatur des Computers. Da die Zahl der möglichen Kommandos – und damit der Spielzustände – sehr groß ist und ein zehnseitiges (englisches) Regelheft füllt, soll versucht werden, durch Beschreiben eines Spielablaufs einen Teil der Möglichkeiten vor Augen zu führen.

Man sitzt vor dem Bildschirm seines Raumschiffes und blickt in den Weltraum. Sterne fliegen auf einen zu und gleiten an den Seiten des Raumschiffes vorbei. Der dadurch entstehende räumliche Effekt wird noch verstärkt, wenn man den Steuerknüppel betätigt. Drückt man ihn z. B. nach vorne, so senkt das Raumschiff seine Nase und die Sterne verschwinden nach oben.

Am unteren Bildschirmrand werden laufend technische Informationen über den Zustand des Raumschiffs und die Umgebung angezeigt: Geschwindigkeit, der in Abhängigkeit von Geschwindigkeit und sonstigen Aktivitäten laufend abnehmende Energievorrat, Zahl und Standort der im Raumsektor befindlichen Gegner.

Bei Betätigen einer entsprechenden Taste des Computers schaltet dieses Bild auf die „Galaktische Karte“ um, auf der in einem schachbrettförmigen Koordinatensystem der eigene Standort, der Standort der eigenen Sternbasen und der Standort der zylonischen Gegner angezeigt wird. Die gegnerischen Raumschiffe wechseln alle 30 Sekunden ihren Standort in Richtung auf eine der Sternbasen zu, mit dem Ziel, diese zu umstellen. Dies gilt es natürlich zu verhindern, da nur auf den eigenen Sternbasen der abnehmende Energievorrat wieder aufgefüllt und der vom Gegner verursachte Schaden am eigenen Raumschiff behoben werden kann.

Ist eine Sternbasis erst einmal umstellt, so dauert es nur noch einige Sekunden, bis eine Tickernachricht deren Vernichtung anzeigt. Also auf in den Kampf! Dazu wählt man sich auf der galaktischen Karte einen der eigenen Sternbasis nächsten Gegner aus und fliegt dorthin. Jedem echten Kenner des Weltraums ist klar, daß dies nur mit Hilfe des „Hypersprungs“ gelingen kann. Ein Druck auf die entsprechende Computertaste, und der Hypersprung beginnt. Die Sterne kommen mit wachsender Geschwindigkeit auf das eigene Schiff zugeflogen – Hypersprung! – und man befindet sich im ausgewählten Raumsektor. (Auch hier Perfektion im Detail: Für den Moment des Hypersprungs wird die Geschwindigkeit als unendlich angezeigt.)

Ein rotes Alarmsignal zeigt an, daß sich Zylonen in diesem Sektor aufhalten. Nun schaltet man möglichst schnell sein magnetisches Schutzschild ein – man will schließlich nicht gleich in eine Energiewolke verwandelt werden. Ein weiterer Tastendruck und die eingeblendete Zielanzeige und das Fadenkreuz zeigen an, daß die „Computer-Attacking-Control“ eingeschaltet ist. Nun kommt es darauf an, die teilweise mit rasanter Geschwindigkeit anfliegenden Zylonen durch entsprechende Steuerungsbewegungen ins Fadenkreuz zu bekommen und durch Druck auf einen besonderen Knopf am Steuerknüppel abzuschießen. Dies erfordert eine ganze Menge Übung und Reaktion, und ich habe eine halbe Stunde gebraucht, bis ich den ersten Zylonenwicht in kleine auseinanderstiebende Energiepartikel zerlegt hatte.

Ist man im Anfängerstadium noch durch den Schutzschild gegen feindliche Photonenblitze

gefeit, so muß man diesen im Fortgeschrittenenstadium unbedingt ausweichen, damit der eigene Sternkreuzer nicht zu Schaden kommt. Diese Schäden stellen eine weitere Besonderheit von *Star Raiders* dar: sie wirken sich nämlich nicht einfach als Minuspunkte aus, sondern verändern tatsächlich das Verhalten des Raumschiffs. So funktioniert nach einem eingefangenen Treffer plötzlich das intergalaktische Radio nicht mehr – was nicht nur bedeutet, daß man die Hitparade auf Alpha Centauri versäumt, sondern auch, daß die galaktische Karte die Bewegungen der Gegner nicht mehr anzeigt. Es gibt nicht weniger als zwölf verschiedene Schadensmöglichkeiten, die sich alle in anderer Form auswirken.

Ist man eine Weile im Weltraum hinter den Gegnern hergejagt, wird man spätestens durch die rot blinkende Energie darauf aufmerksam gemacht, daß es höchste Zeit wird, die nächstgelegene Sternbasis zum Tanken anzufliegen.

Das Anflugmanöver zur Sternbasis ist eine Spezialität für sich. Mit Hilfe des „Long Range Scan", einer Einrichtung, die einem sozusagen den Blick von oben auf die Milchstraße erlaubt, ortet man zunächst die Lage der Sternbasis. Die am unteren Bildrand angezeigten Kugelkoordinaten informieren über die horizontalen und vertikalen Winkelabweichungen und den Abstand der Basis. Durch entsprechende Flugmanöver bringt man Winkelabweichungen und Abstand allmählich auf Zero, und prompt taucht am Horizont die langsam größer werdende Sternbasis auf. Hat man erfolgreich an der Sternbasis angedockt, kommt ein kleines Raumschiff in Form eines Schukosteckers auf den eigenen Sternkreuzer zugeflogen und füllt den Energievorrat wieder auf. Man ist wieder bereit zu neuen Taten.

Werden alle eigenen Sternbasen vom Gegner zerstört, hat man keine Möglichkeit mehr, den laufenden Energievorrat zu ergänzen und das Spiel ist verloren. Gelingt es umgekehrt, eine ausreichende Zahl von Zylonen abzuschießen, ist das Spiel gewonnen. Es wird angezeigt, wieviel Punkte man erreicht hat. Je nach Punktzahl wird man vom Anfänger zum Pilot, Warrior oder gar zum Star Commander, dem höchsten erreichbaren Rang, befördert. Auf die Erreichung dieses hehren Ziels habe ich bereits verzichtet, denn dem dazu erforderlichen wochenlangen Weltraumtraining vor dem häuslichen Kampfmonitor wäre ich physisch wohl kaum gewachsen.

So weit die kurze Spielbeschreibung, bei der noch längst nicht alle Möglichkeiten aufgezeigt wurden, die das Spiel bietet. Die spieltechnische Bewertung von *Star Raiders* hängt außer vom persönlichen Geschmack auch von den Maßstäben ab, mit denen man das Spiel mißt.

Verglichen mit anderen Telespielen nimmt *Star Raiders* ohne Zweifel eine Spitzenstellung ein. Das Spiel ist in allen Einzelheiten gut durchdacht, erfordert nicht nur erhebliches manuelles Geschick, sondern vor allem in den höheren Spielstufen auch taktische Überlegungen und Entscheidungen, die rasch getroffen werden müssen.

Verläßt man die Bewertungsebene Telespiel, so bleibt es dem persönlichen Spielgeschmack überlassen, welchen Rang man *Star Raiders* in seiner eigenen Wertskala zumißt. Die optischen und akustischen Eindrücke sind so stark, daß der Spieler viel stärker noch als bei anderen Solitaire-Spielen von seiner Umwelt isoliert wird. Die Spieldauer von mindestens einer halben Stunde führt dazu, daß auch der geduldigste Beobachter den Spieler bald alleine vor dem Fernsehapparat zurückläßt. Die Möglichkeit, es durch ständiges Spieltraining bis zum Star Commander zu bringen, wird vor allem Jugendliche motivieren. Ich habe das Spiel vielen Erwachsenen vorgeführt. Fast alle waren von der technischen Realisierung angetan, aber kaum einer war bereit, *Star Raiders* bis zum regulären Spielende durchzuspielen. Die dem Spiel innewohnende Kriegsproblematik lasse ich außer acht, da ich diesen Aspekt ebenfalls in den Bereich des persönlichen Geschmacks einordne.

Das Spielgerät: Interessanter als das beschriebene Spiel ist für die meisten Erwachsenen das Spielgerät selbst – ein frei programmierbarer Computer. Nun sind zum Spielen verwendete Computer nichts Neues, man denke nur an *Galaxis* von Ravensburger oder *Senso* von Milton & Bradley. Der Wendepunkt liegt darin, daß zum Spielen nicht mehr ein spezialisierter und nur für ein bestimmtes Spiel geeigneter Computer, sondern eine komplette EDV-Anlage verwendet wird. Diese EDV-Anlage ermöglicht nicht nur die Durchführung klassischer Aufgaben der Datenverarbeitung wie Buchhaltung, Textverarbeitung oder mathematische Berechnungen, sondern auch die Abwicklung komplexer und neuer Spieltypen, zu denen nicht nur das beschriebene Telespiel gehört, sondern auch sogenannte Abenteuerspiele, bei denen der Spieler vor bestimmte Situationen gestellt wird, die er im Dialog mit dem Computer meistern muß. Der über Heimcomputer mögliche Dialoganschluß an das im kommenden Jahr allgemein eingeführte Bildschirmtextverfahren eröffnet zusätzlich neue Spieldimensionen.

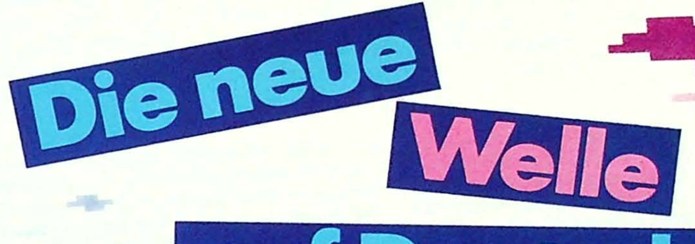
Besonders aufregend ist die Möglichkeit, mit Hilfe der leicht erlernbaren Programmiersprache BASIC selbst Spiele nach eigenen Vorstellungen zu programmieren. Dies alles wird dazu führen, daß sich viele Spielefans über kurz oder lang die Frage stellen werden, ob es sich lohnt, einen Heimcomputer anzuschaffen. Daher soll im folgenden die erforderliche Hardware am Beispiel der Geräte der Firma *Atari* näher beschrieben werden:

Der Computer: Kernstück jeder Heim-EDV-Anlage ist der Computer selbst, der in einem schreibmaschinenähnlichen Gehäuse untergebracht ist und im wesentlichen aus dem Mikroprozessor besteht, der die eingegebenen Befehle interpretiert und ausführt, einer Tastatur, über die



Das Atari 800 Personal Computer System ist ausbaufähig. Die Grundversion wird mit 16 K-RAM angeboten, zusätzliche RAM-Module können die Speicherkapazität bis zu 48 K ausbauen. Unser Bild zeigt noch die Disketten-Station 810 und einen Steuerknüppel.

Parker Video-Spiele-Cassetten:



auf Deutschlands Fernsehschirmen.

Endlich Action, die was hermacht. Mit FROGGER, dem aufregenden Spiel aus der Spielhalle, bei dem ein Frosch um sein Leben rennt. Und mit STAR WARS aus dem Kino. Dem Kampf des Imperiums, bei dem Sie Luke Skywalker sind. Action, mit den neuen Video-Spiele-Cassetten von Parker. Passend für das Video-Computer-System (Atari).

Zu gewinnen gibt es auch was. Wie? Einfach At-At-Coupon ausschneiden und ab die Post an Parker Spiele, Klöcknerstr. 1, 6054 Rodgau 3. Einsendeschluß ist der 15.12.1982. Alle Einsendungen nehmen an der Verlosung teil. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



1. Preis:
Alle neuen Parker Video-Spiele-Cassetten des Jahres 1983. Sofort nach Erscheinen frei Haus.

2.–10. Preis:
1 Video-Spiele-Cassette Star Wars oder Frogger.

11.–20. Preis:
1 LP von Ideal oder Franz K. oder BAP oder Extrabreit.

At-At-Coupon:

Haben Sie schon Video-Spiele-Cassetten?

◯ Ja ◯ Nein

Wenn ja, für welches System?

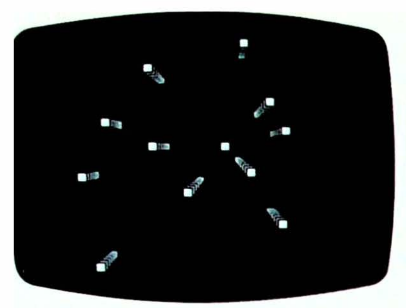
◯ Atari ◯ Philips



◯ ein anderes



Extrastarke Video-Spiele.



Der Raumschiff-Kommandant sieht Meteoriten mit hoher Geschwindigkeit vorbeirasen. Nur mit eingeschaltetem Schutzschirm ist sein Raumschiff vor Beschädigungen sicher.

Die Galaktische Karte zeigt alle Sektoren des Weltraums und welche Schiffe sich darin aufhalten. Unten sind Kontrolldaten eingeblendet.



Das Fernradar (Long range scan) zeigt den Raumsektor in der Draufsicht. Das eigene Raumschiff – sehr groß dargestellt – hat sich hier an eine eigene Sternbasis heranmanövriert.

Befehle oder Spielkommandos eingegeben werden, einem nicht löschbaren Speicherbereich, dem sogenannten ROM (Read Only Memory), in dem das Betriebsprogramm des Computers untergebracht ist, das z. B. dafür sorgt, daß ein über die Tastatur eingegebener Befehl die richtigen Reaktionen auslöst, dem Arbeitsspeicher, der dem Anwender für seine Programme zur Verfügung steht und dem sogenannten Video Interface, das die Computersignale so aufbereitet, daß sie über den Antenneneingang auf den Bildschirm eines Fernsehgerätes gelangen.

Bei *Atari* reicht dieser Computer allein bereits aus, um z. B. ein Spiel wie *Star Raiders* abwickeln zu können. Das Spiel wird in einer kleinen Kassette geliefert, die in einen entsprechenden Schacht auf der Oberseite des Computergehäuses gesteckt wird. Die Kassette enthält das in einigen Chips untergebrachte Spielprogramm.

Diese Grundfiguration kostet 990,– DM, wenn man mit dem Modell 400 zufrieden ist, bzw. 1990,– DM wenn man sich für das etwas aufwendiger ausgerüstete Modell 800 entscheidet (Preise Stand September 1982). Dazu kommen noch 79,– DM für die zum Spielen erforderlichen Joysticks und natürlich der Preis von 158,– DM für die Spielkassette selbst. Nun wird es außer einigen Telespielsüchtigen kaum jemand geben, der, nur um *Star Raiders* spielen zu können, 1250,– DM auf den Tisch blättert. Man wird außer anderen Spielkassetten – für die dann außer dem Kassettenpreis keine zusätzlichen Investitionen mehr erforderlich sind – auch kommerzielle Programme abwickeln, Dateien anlegen und selbst Programme schreiben wollen. Damit kommen die Investitionen ins Rollen:

Basic: Sehr viele Programme für Heimcomputer sind in der Programmiersprache BASIC (Beginners All Purpurse Symbolic Instruction Code) geschrieben. Der Mikroprozessor, der die Befehle verarbeitet, akzeptiert als Befehl nur bestimmte Folgen von Nullen und Einsen. Um sich diese unendliche mühsame Art der Programmierung zu erleichtern, hat man Programmiersprachen geschaffen. Die sind nichts weiter als Programme, die in Klartext eingegebene Befehle in die für den Mikroprozessor verständlichen Nullen und Einsen umwandeln.

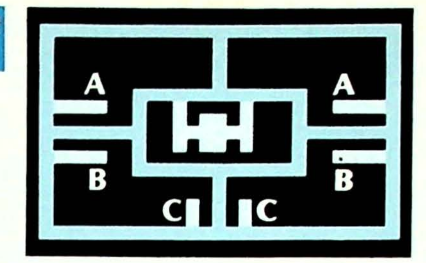
Selbst wenn es bessere Programmiersprachen gibt, wird man für den Heimcomputergebrauch nicht an BASIC vorbeikommen: damit werden weitere 222,– DM für die in einer Steckkassette untergebrachte Programmiersprache fällig. Man erhält dann außerdem ein für den EDV-Neuling gut geeignetes Lehrbuch über BASIC in Form einer programmierten Unterweisung.

Der Programmrecorder: Hat man mit Hilfe des Lehrbuchs sein erstes kleines Programm in den Computer eingetippt, wird man sehr enttäuscht sein, wenn man es beim Einschalten des Geräts am nächsten Tag nicht wiederfindet. Genau wie bei einem Taschenrechner werden in den Arbeitsspeicher eingegebene Daten und Programme beim Abschalten gelöscht. Also muß ein „nichtflüchtiges" Speichermedium her, mit welchem Programme und Daten länger aufbewahrt werden können. Die billigste Möglichkeit ist der Programmrecorder, im Prinzip ein Kassettenrecorder, der Daten und Programme auf handelsübliche Musikkassetten aufzeichnet. Kostenpunkt 298,– DM.

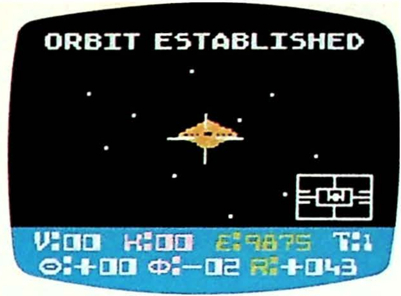
Ausgehend vom *Atari* Computermodell 400 sind wir jetzt bei 1747,– DM inclusive *Star Raiders* angelangt. Die Investition für *Star Raiders* ist unbedingt erforderlich, um die Kinder in die Lobby der Computerkauf-Befürworter zu bringen, die dann gemeinsam die Ehefrau von der Notwendigkeit der Investition zu überzeugen versucht. Ist dies schließlich gelungen, hat man mit rund 1750,– DM schon eine recht beachtliche Heim-EDV aufgebaut, mit der man nicht nur

V: 12 K: 18 E: 8260 T: 2
Θ: + 12 Φ: + 10 R: + 236

Die technischen Informationen am unteren Bildrand zeigen an: V = Geschwindigkeit; K = abgeschossene Feinde; E = Energievorrat; T = Ziele im Sektor; Φ = horizontale Abweichung zum Ziel; Φ = vertikale Abweichung zum Ziel; R = Entfernung zum Ziel.



Der Angriffs-Computer ist eingeschaltet, Fadenkreuz und Zielanzeige leuchten auf. Das anfliegende Feindschiff liegt gut im Ziel; es sind weder horizontale noch vertikale Abweichungen zu erkennen.



Der Anflug zur eigenen Raumbasis ist gelungen, die Umlaufbahn ist stabilisiert. Nun kann das Schiff aufgetankt bzw. repariert werden.

die etwa 60 von *Atari* für ihre Heimcomputer angebotenen Programme, sondern auch einige hundert von Softwarehäusern in Amerika angebotenen Spiele und kommerzielle Programme abwickeln kann.

Viel wichtiger ist aber die damit gegebene Möglichkeit, selbst einfache Programme schreiben zu können. Hat man den Geburtstagskalender, der automatisch nach Eingabe des Tagesdatums auf die ins Haus stehenden Wiegenfeste nebst Lieblingsblumen und -wünsche der Jubilare hinweist, erst einmal erfolgreich programmiert, bleiben elektrische Eisenbahn, Modellflugzeuge, Briefmarken und was man sonst noch als Hobby gepflegt hat, links liegen. Der Faszination, die dieses intelligente Maschinchen ausübt, kann man sich nur schwer entziehen. Die natürliche Folge sind – weitere Investitionen.

Der Monitor: Um das Familienfarbfernsehgerät nicht laufend zu blockieren, wird man sich einen kleinen Monitor anschaffen, der, an den Videoausgang des Computer angeschlossen, ein besseres Bild liefert und augenschonenderes Arbeiten ermöglicht. Für ein Schwarz-Weiß-Gerät (genauer gesagt: grüne Schrift auf dunklem Grund) sind um 500,– DM zu zahlen. *Atari* selbst bietet keinen Monitor an, aber im Computerfachhandel werden genügend Geräte angeboten.

Der Drucker: Sobald man Programme schreiben kann, die aus mehr als hundert Befehlen bestehen, wird man an der Anschaffung eines Druckers nicht mehr vorbeikommen. Auf dem Monitor werden immer nur 24 Zeilen eines Programms angezeigt. Bei längeren Programmen mit Verzweigungen und Unterprogrammen ist dieser Ausschnitt zu klein, um ein Programm sinnvoll testen und verbessern zu können. Mit Hilfe eines elektronischen Druckers kann man sich nicht nur eine komplette Liste seines Programms ausdrucken lassen, sondern auch Briefe, Rechnungen und z. B. die erwähnte Geburtstagsliste.

Der von *Atari* angebotene Thermodrucker für 1095,– DM – ist auf jeden Fall nicht ausreichend. Der ebenfalls im *Atari*-Programm erhältliche Centronics-Drucker für 2091,– DM stellt schon die Mindestanforderung dar. Zum Betrieb dieser und anderer Drucker anderer Hersteller ist außerdem ein Vorschaltgerät, ein sogenanntes Interfarce, erforderlich. Weitere 651,– DM sind aufzubringen. Dieses intelligente Interfarce – intelligent deshalb, weil die Funktionen dieses Geräts per Programm vom Computer aus zu verändern sind – öffnet dem Elektronikbastler Tür und Tor. Man kann nämlich außer dem Drucker an vier weiteren Anschlüssen alle möglichen Geräte anschließen, von der selbst gebastelten Heizungsregelung über eine elektronische Lichtorgel bis zur komplexen Steuerung einer Modelleisenbahn oder was einem sonst noch so alles einfällt.

Mittlerweile sind wir bei 3993,– DM angelangt. Da können die 656,– DM für einen Ausbau des

Hauptspeicher kaum noch schrecken. Der Computer erhält in seiner Grundausbaustufe einen dem Anwender zugänglichen Arbeitsspeicher von 16 Kilobytes – abgekürzt 16 k. Diese Speichergröße reicht aus, um alle gängigen Spielprogramme inclusive *Star Raiders* aufzunehmen. Nutzt man die für Spieleprogramme interessanten Grafikmöglichkeiten des Computers – auf die ich noch zu sprechen komme – gelangt man sehr rasch an die Grenzen des Arbeitsspeichers. Für die erwähnten 656,– DM erhält man weitere 32k Hauptspeicher, die nach Abnahme einer Haube einfach in das Gerät gesteckt werden.

Diskettenlaufwerk: Bisher haben wir die Programme und Daten mit Hilfe des Programmrecorders auf Kassetten gespeichert. Dieses Speicherverfahren ist sehr langsam, da man das Band jedesmal hin- und herspulen


Bild: Vega/Luserke

muß, um an bestimmte Daten und Programme zu gelangen. Sehr viel schneller können Daten auf sogenannte Disketten gelesen und geschrieben werden. Disketten sind flache, magnetisierbare Scheiben, etwa im Format einer Single-Schallplatte. Der an einem schwenkbaren Arm befestigte Schreib-Lesekopf fährt über der sich drehenden Diskette hin und her und hat spätestens nach einer Diskettenumdrehung die gesuchten Daten gefunden.

Obwohl Diskettenstationen mittlerweile in sehr großen Stückzahlen hergestellt werden, ist ihr Preis immer noch sehr hoch. Bei *Atari* muß für ein Gerät 1480,– DM bezahlt werden. Die Disketten sind vergleichsweise billig und kosten ca. 8,– DM pro Stück.

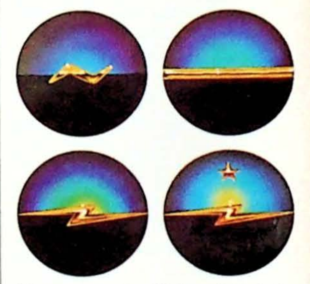
Damit wäre unsere Heim-EDV fürs erste komplett – und wir haben 6000,– DM ausgegeben.

Wenn auch die Anschaffungspreise in Zukunft laufend sinken werden, so ist doch klar, daß die Möglichkeit der Abwicklung neuartiger Spiele allein für eine derartige Investition nicht ausreicht. Ich wage hier aber trotzdem die Behauptung, daß in weniger als 10 Jahren die meisten Haushalte mit Heimcomputern ausgestattet sein werden. Viele Anzeichen deuten schon heute darauf hin.

Die beschriebenen *Atari*-Geräte werden in ähnlicher Form zu ähnlichem Preis auch von einer Reihe Konkurrenzfirmen wie *Apple, Commodore, Tandy* oder *Texas Instruments* angeboten, um nur einige zu nennen. Da bei einem Kauf neben dem Preis und der angbotenen Software vor allem die technischen Eigenschaften zu berücksichtigen sind, will ich zum Schluß noch über einige technische „Spezialitäten" der *Atari*-Computermodelle 400/800 informieren.

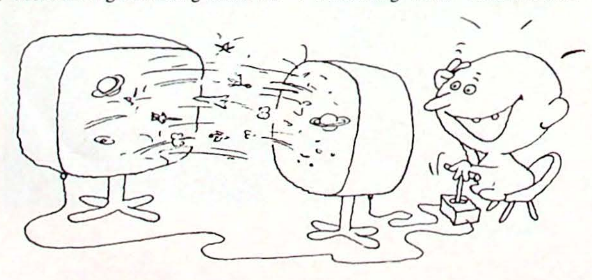
Dem Hardware-Design der *Atari*-Computer merkt man die Handschrift der durch die Entwicklung von Telespielen groß gewordenen Firma deutlich an. Neben dem Mikroprozessor Typ 6502, der auch in den meisten Konkurrenzgeräten Verwendung findet, sorgen vier besondere prozessorähnliche Ein/Ausgabebausteine für Möglichkeiten, die bei der Programmierung von Spielen nützlich sind: Man kann unter 15 verschiedenen Grafikkarten wählen, die bis zu 128 Farbtöne und eine Bildschirmauflösung von maximal 320 x 192 Bildpunkten zulassen. Auf vier Tonkanälen kann man gleichzeitig Töne verschiedener Lautstärke, Klangfarbe und Tonhöhe erzeugen. Acht Potentiometereingänge werden im Gerät selbst digitalisiert, serielle und parallele Ein-Ausgänge sorgen für vielfältige Anschlußmöglichkeiten externer Geräte.

Eine besondere Spezialität stellt auch die in *Star Raiders* verwendete sogenannte „Player-Missile"-Grafik dar. Mit ihrer Hilfe ist es möglich, Spielfiguren, zu erzeugen, die vollkommen unabhängig von dem auf dem Bildschirm dargestellten Grundbild bewegt werden können. Kollisionen der Spielfiguren untereinander und mit dem Grundbild – dem Spielfeld – werden automatisch angezeigt. Man kann im Programm außerdem festlegen, welche Spielfigur eine andere Spielfigur überdeckt. So ist zum Beispiel möglich, eine Figur durch einen Wald laufen zu lassen, wobei sie abwechselnd vor und hinter einem Baum vorbeiläuft. Dies alles erfordert keine zusätzlichen Befehle. Das Gruppenbild selbst kann an einer beliebigen Stelle im Hauptspeicher liegen. Dem Ein/Ausgabebaustein wird vom Programm die Adresse mitgeteilt, an der im Hauptspeicher die Daten für das Bild beginnen. Durch Änderung dieser Adresse können blitzschnell verschiedene Bilder nacheinander gezeigt werden. Eine sich daraus ergebende Möglichkeit wird Cosim-Spieler interessieren: Man kann zum Beispiel eine Europakarte programmieren, die viel größer ist als der Bildschirm und sich dann – gesteuert vom Joystick – wie mit einer Lupe die einzelnen Kartenausschnitte ansehen.



Vier unterschiedliche Schwierigkeitsstufen sind möglich. Ein Commander muß sich z. B. mit 54, ein Anfänger nur mit 27 Feindschiffen herumschlagen.

Mit dem Einsatz frei programmierbarer Computer wurde die Spielelandschaft um ein großes Neuland erweitert. Ein Spiel wie *Star Raiders* markiert nur einen Anfangspunkt. Der schöpferischen Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.



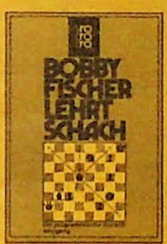
Vorteil Nr. 1

DAS GROSSE RENNEN



Wer jetzt bestellt, bekommt (wie gesagt) das schöne Spiel: „Das große Rennen"! Für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren. Ein ideales Familienspiel (Spieldauer: 30 bis 60 Minuten). Thema ist ein Wettrennen rund um die Welt. Start und Ziel: Berlin. Die Spieler würfeln – sobald einer auf dem Feld „Rennen" landet, läuft der Wettlauf. Mit Hilfe des vereinfachten Rouletts. Eines der wenigen Spiele, die lustig sind und bleiben.

Vorteil Nr. 2



Bobby Fischer lehrt Schach: Lehrbuch des weltbesten Schachspielers. Als programmierter Unterricht. **333 Seiten**



99 neunmalkluge Denkspiele von Ivan Morris. Von ganz einfach bis besonders schwierig. **Taschenbuch, 179 Seiten**

Kreuzen Sie bitte auf der Bestellkarte an, welche Prämie Sie haben möchten. Und/oder bestellen Sie unser Prämienheft, wenn Sie noch mehr tun möchten. Da ist was drin!

Vorteil Nr. 3



Eine schöne Karte bekommt der von Ihnen Beschenkte.

SpielBox-Leser sind eine Gemeinde von wirklichen Fachleuten. Mitmenschen, die wissen, was andere freut. Das ist doch eine gute Idee, **SpielBox** zu verschenken. 4 Hefte. Also für ein ganzes langes Jahr gute Erinnerung.

Ja. Ich bestelle die SpielBox. Und bekomme noch ein Spiel dazu.

Jährlicher Bezugspreis 22,40 DM. **SpielBox** erscheint viermal im Jahr. Diese Bestellung gilt für mindestens ein Jahr. Die Lieferung beginnt mit Heft 1/83.

Name: __________

Adresse: __________

Datum, Unterschrift: __________

Ich bin berechtigt, innerhalb einer Woche ohne Angabe von Gründen diese Bestellung zu widerrufen. Die Frist ist durch rechtzeitige Absendung an den Courir Verlag gewahrt.

Datum, Unterschrift: __________

Ich mache jetzt mit: Bei der SpielBox-Aktion Leser werben Leser.

Ich habe einen **SpielBox**-Leser geworben. Schicken Sie **SpielBox** ab Nr. 4/82 (mindestens für ein Jahr) zum Jahresbezugspreis von 22,40 DM an:

Name: __________

Adresse: __________

Datum, Unterschrift: __________

Ich bin berechtigt, innerhalb einer Woche ohne Angaben von Gründen diese Bestellung zu widerrufen. Die Frist ist durch rechtzeitige Absendung an den Verlag gewahrt. *Datum, Unterschrift:*

Ich bin **SpielBox**-Abonnent und bleibe das noch mindestens ein Jahr. Der neue Leser war kein Abonnent.

Bitte schicken Sie mir als Prämie (bitte ankreuzen):

○ Bobby Fischer ○ 99 neunmalkluge Denkspiele ○ Ihr Prämienheft

Meine Anschrift:

Name: __________

Adresse: __________

Datum, Unterschrift: __________

Mein Geschenk: SpielBox. Ein Jahr lang. Das paßt immer!

Das **SpielBox-Geschenkabonnement** kostet auch nur 22,40 DM.

Ich verschenke die **SpielBox.** Bitte schicken Sie ein Jahr lang an (ab Nr. 4/82):

Name: __________

Adresse: __________

Ich schenke und bezahle:

Name: __________

Adresse: __________

Datum, Unterschrift: __________

Ich bin berechtigt, innerhalb einer Woche diese Bestellung ohne Angabe von Gründen zu widerrufen. Die Frist ist durch rechtzeitige Absendung an den Verlag gewahrt.

Datum, Unterschrift:

Geben Sie an, ob Sie den Gutschein und das kostenlose Heft an Ihre oder an die Adresse des Beschenkten haben wollen:

Ermächtigung

Hiermit gestatte ich dem Courir Verlag bis auf Widerruf, die Gebühren für mein Abonnement

ab ____________ (Datum) von meinem Konto

(Kto.-Nr. und Bankleitzahl)

Bank/Sparkasse/Postscheck

in

halbjährlich abzubuchen.

Datum, Unterschrift des Kontoinhabers oder Zeichnungsberechtigten.

Postkarte
Werbeantwort

Falls keine Briefmarke zur Hand unfrankiert einwerfen

SpielBox
Courir Verlags GmbH
Godesberger Allee 108–112
5300 Bonn 2

Das garantieren wir:

Sie sparen bei jeder SpielBox 1,40 Mark gegenüber dem Einzelverkaufspreis.

Wir liefern per Post. Frei Haus. Das heißt: Keine weiteren Kosten für Sie.

Viermal im Jahr spielen Sie mit. Mit der SpielBox. Dem einzigen deutschsprachigen Magazin zum Spielen!

Ermächtigung

Hiermit gestatte ich dem Courir Verlag bis auf Widerruf, die Gebühren für mein Abonnement

ab ____________ (Datum) von meinem Konto

(Kto.-Nr. und Bankleitzahl)

Bank/Sparkasse/Postscheck

in

halbjährlich abzubuchen.

Datum, Unterschrift des Kontoinhabers oder Zeichnungsberechtigten.

Postkarte
Werbeantwort

Falls keine Briefmarke zur Hand unfrankiert einwerfen

SpielBox
Courir Verlags GmbH
Godesberger Allee 108–112
5300 Bonn 2

Argumente für Mitspieler:

Es gibt nur ein deutschsprachiges Magazin zum Spielen.

SpielBox ist nicht nur selten. Soviel Informationen und Tips zusammen gibt's wirklich nur einmal.

Ein jeder SpielBox-Abonnent spart pro Heft gegenüber dem Einzelhandel 1,40 Mark.

Absender: ____________

Postkarte
Werbeantwort

Falls keine Briefmarke zur Hand unfrankiert einwerfen

SpielBox
Courir Verlags GmbH
Godesberger Allee 108–112
5300 Bonn 2

Für großzügige Spieler:

Dieses Geschenk ist mehr wert, als es kostet. Gegenüber dem Einzelverkaufspreis von 7 Mark zahlen Sie für jedes Heft umgerechnet nur 5,60 Mark.

Sämtliche Kosten sind im Rechnungsbetrag enthalten. Auch die Nachricht an den Beschenkten. Und die laufende Lieferung.

Sagaland

„Spiel des Jahres 1982" mit märchenhafter Spielidee.

Wer findet die Schätze im Märchenwald? Wer erreicht das Schloß als erster und kann die Fragen des Königs richtig beantworten? Und wer erinnert sich dann noch, wo ein bestimmter Schatz verborgen liegt? Aschenputtels Ballschuhe. Aladins Wunderlampe.
Spannend und unterhaltend, das ist „Sagaland". Und eine hervorragende Möglichkeit für Kinder, Erwachsene und Großeltern, sich wieder einmal um einen Tisch zu setzen, miteinander zu reden, zu lachen.

Ravensburger® Spiele – das heißt Entspannung, ein bißchen Ferien vom Alltag und Geselligkeit.



Spiel des Jahres 1982 KRITIKERPREIS

„Spiel des Jahres 1982". Ausgewählt von einer Jury erfahrener Fachjournalisten. Sie haben Spielidee und Ausstattung dieses spannenden Familienspiels prämiert, an dem 2–6 Personen gleichzeitig ihren Spaß haben.

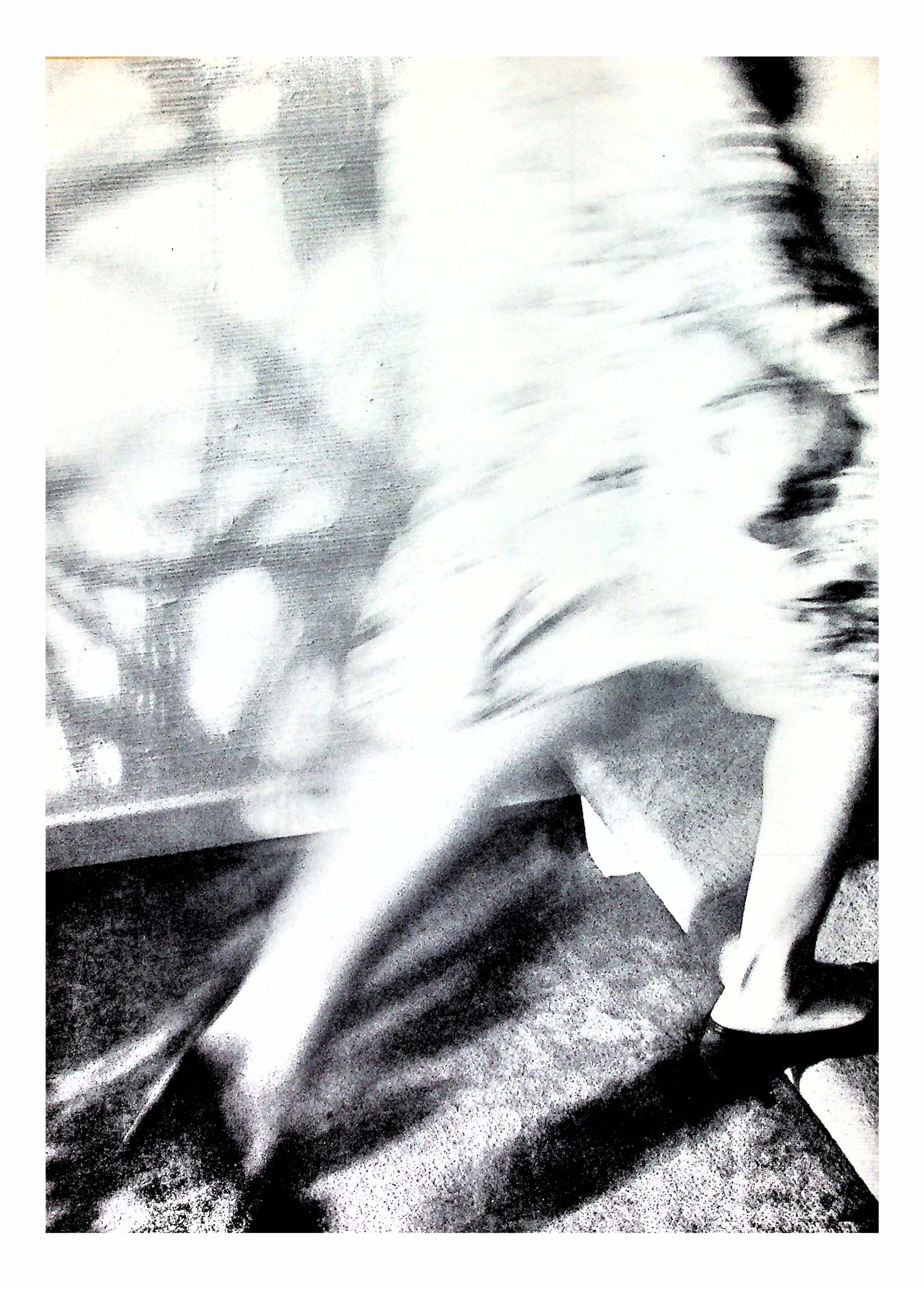


SPIEL DES JAHRES 1979 KRITIKER-PREIS

„Spiel des Jahres 1979". Als erster im Ziel und trotzdem nicht Sieger? Wo gibt's denn sowas? Gesellig und spannend. Ohne Würfel, dafür mit um so mehr Köpfchen. Für 2– 6 Spieler.

Otto Maier Verlag, 7980 Ravensburg
Mitglied der „Privaten Initiative für die Familie".

Ravensburger®





GGK





Vierhundertfünfzig Jahre alte persische Spielkarten

Neben Europa gibt es zwei Spielkartenzentren auf der Welt: Indien und China. Aus letzterem stammt der älteste Nachweis für die Existenz unserer Karten: Ein gewisser Yang Tan-ien, so erfahren wir aus einer Quelle des 11. Jahrhunderts unserer Zeitrechnung, habe im 7./8. Jahrhundert das Kartenspiel sehr geschätzt. Wie die Karten, denen Yang Tan-ien so viel Zuneigung entgegenbrachte, ausgesehen haben, wissen wir nicht. Noch heute unterscheiden sich die chinesischen Geldspielkarten, die schmale Papierstreifen sind, deutlich von unseren europäischen Karten.

Der indische Subkontinent kennt eine große Vielfalt an Kartenblättern, die allerdings alle rund sind. Während unsere europäischen Kartenspiele heute höchstens aus 2 mal 55 Blatt bestehen, sind in Indien Spiele mit bis 360 Karten nachweisbar. Am weitesten verbreitet ist das Ganjifah-Spiel; es setzt sich aus acht Spielfarben zusammen. Da jede Farbe aus den Zahlenkarten 1 bis 10 sowie zwei Figurenkarten, dem König und seinem Minister (Wesir), besteht, gehören 96 Blatt zu einem vollständigen Spiel. Von dem Mogulkaiser Akbar (1542–1605) wird berichtet, er habe Ganjifah gespielt. Dieser Bericht ist der älteste Nachweis für Spielkarten in Indien.

In Indien wird also später als in Europa – hier tauchen die Karten 1377 auf – von dem neuen Spielinstrument berichtet. Während jedoch indische und europäische Karten manche Gemeinsamkeiten haben, sehen die chinesischen Karten völlig anders aus. Hier allerdings werden die Karten zum allerersten Mal – lange vor Europa – erwähnt. Bei dieser Situation sind die Blicke der Forscher auf jene Landstriche gerichtet, durch die die alten Verbindungswege zwischen Indien und China einerseits, China, Indien und Europa andererseits gehen. Ein solcher Landstrich ist Persien. Die ältesten Belege stammten aber bisher erst aus dem 19. Jahrhundert. In Persien spielte man damals As-Nas, ein Spiel, das dem Poker vergleichbar ist.

Vor diesem Hintergrund erregte ein Fund Aufsehen, der voriges Jahr den Spielkartenfreunden aus aller Welt bekannt gemacht wurde. In der Österreichischen Nationalbibliothek in Wien befindet sich ein Klebeband, in dem sehr unterschiedliche Bilder, Schriften und Scherenschnitte untergebracht sind. Acht verhältnismäßig große Lackmalereien (18 x 11 cm) zogen das besondere Interesse der Bearbeiterin, Frau Dr. Duda, auf sich. Die Bilder, die um 1525–1530 entstanden sind, schreibt sie einem berühmten Maler am Hof des Shah zu, dem Sultan Muhammad. Bei der Überlegung, in welchen inhaltlichen Zusammenhang die Bilder einzuordnen sind, erinnerte sich die Bearbeiterin an eine Ausstellung indischer Spielkarten, die




Jahrhunderte wußte niemand, welche Bewandtnis die kostbaren persischen Lackbilder in der Österreichischen Nationalbibliothek hatten. Heute weiß man: Es sind Muster für Spielkarten, um 1530 am persischen Hof entstanden. Die Wiener Spielkartenfirma Piatnik hat sie neu herausgebracht.

1979 in Wien gezeigt worden war. Sie setzte sich mit dem Experten für indische Spielkarten, der auch für die Ausstellung verantwortlich zeichnete, zusammen, um zu klären, ob die acht Bilder nicht Spielkarten seien. Das Resultat ihrer Forschungen legten die Fachleute in einer Kassette vor, die außer dem Faksimile der acht Karten noch ein erläuterndes Büchlein birgt. Einige dieser besonders schönen Karten bilden wir hier ab.

Wie in Europa – etwa bei dem in der vorigen *SpielBox* besprochenen Stuttgarter Kartenspiel – so gibt es auch in Indien Karten, bei denen Tiere als Farbzeichen dienen. In unserem persischen Spiel fällt die Löwen-Drei und die Löwen-Zehn besonders auf, es sind zwei Karten einer Spielfarbe. Im indischen Ganjifah gibt es eine Farbe mit Namen Gulam, wir übersetzen dies mit Menschen-Farbe: drei Karten des persischen Spiels gehören in diesen Zusammenhang. Auf der Menschen-Zehn sehen wir Bogenschützen unterschiedlichster Art. Die Menschen-Acht ist in dem Klebeband zweimal vorhanden, einmal sieht man acht Personen beim Wiegen von Früchten, das andere Mal ernten die acht Getreide. Daß eine Karte zweifach in einem Spiel vorkommen soll, verwirrt. Es ist deswegen wahrscheinlich, daß die persischen Lackbilder Muster für Spielkarten waren oder Spielkarten in der Form der Malerei wiedergeben. Das läßt den Schluß zu, daß solche Malereien nur ein besonders kunstvoller Spiegel einer allgemeinen Kartenspielkultur sind, eine besonders prächtige Variante dessen, was zu dieser Zeit üblich war. Wir können somit annehmen, daß in Persien zu Beginn des 16. Jahrhunderts das Spiel mit Karten etwas selbstverständliches war.

Diese Annahme wird durch schriftliche Belege, vor allem Gedichte, gestützt. In dem Kommentarbändchen zu den 8 Faksimiles findet sich auch ein Bericht über ein Ganjifah-Spiel in Versen. Jede der 96 Karten wird in einem eigenen Vers besungen. Auf unserer Löwen-Zehn sind ebenfalls Schriftzeichen, die zu einem Gedicht ergänzt werden können.

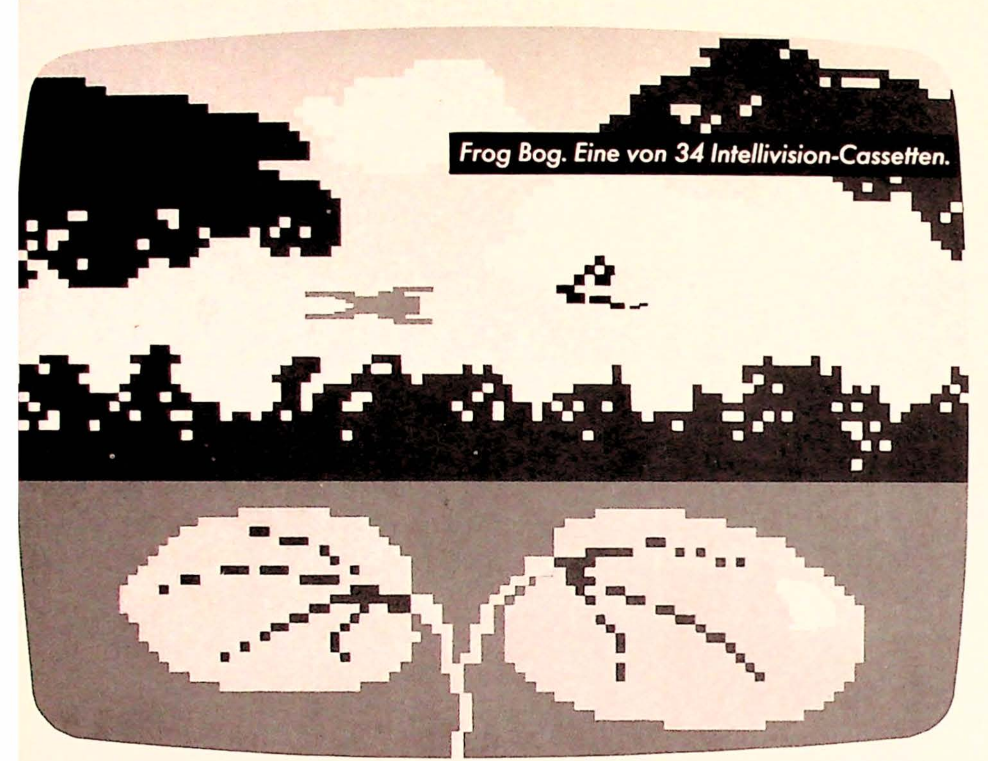
Rudolf von Leyden schließt seine Analyse der acht Lackmalereien mit einer „Kapriole", Weltgeschichte vermittelt sich hier in der Spielkartengeschichte: „Zu ungefähr der gleichen Zeit, zu der die Inder und Perser das vielleicht aus Samarkand zu ihnen gekommene Ganjifah-Spiel an ihren Fürstenhöfen zu spielen begannen, landeten die Portugiesen an der Westküste von Indien und etwas später im Süden Persiens. Die portugiesischen Matrosen und Soldaten spielten ihr vierfarbiges Kartenspiel, das italienische Kaufleute 150 Jahre früher aus dem Orient in Europa eingeführt hatten. So schließen sich die Kreise."

Detlef Hoffmann

Nehmen Sie Ihrem Nachbarn die Mücken ab.







Zukunftsträchtiger:

Der Spielecomputer von Intellivision kann mehr als spielen. Sein Intelligenzquotient ist so hoch, daß er sich in Zukunft spielend z.B. zum Familiencomputer ausbauen läßt. Dafür sorgt der 16-Bit-Mikroprozessor.

Spaßiger:

Intellivision müssen Sie sich merken. Das bringt mehr Spaß mit mehr Intelligenz auf den Bildschirm. „Frog Bog", das Froschspiel, ist dafür ein lebhaft quakendes Beispiel.

Überzeugender:

Seien Sie kein Frosch. Hüpfen Sie einfach mal in ein Rundfunk-Fachgeschäft und lassen Sie sich Intellivision vorführen. Falls Ihr Nachbar ein Spielverderber ist, könnten Sie ja mal mit Ihrer Freundin unseren Froschtest machen.

Springlebendiger:

Machen Sie Jagd auf Mücken. Lassen Sie Ihren Frosch blitzschnell die lange Zunge rausstrecken. Und lassen Sie ihn munter in alle Richtungen springen. Aber aufgepaßt, daß er nicht sein Seerosenblatt verfehlt und mit lautem „Platsch" ins Wasser fällt.



Steuerregler mit Bedienungsschablone

Kunterbunter:

Endlich können Sie den Nachbarn oder den Erbonkel anquaken und ihm mal die Mücken abnehmen. Und es gibt sogar ein kunterbuntes Nachtprogramm am Froschteich. Mit Glühwürmchen und Grillengezirpe.

MATTEL ELECTRONICS®

INTELLIVISION®

Mehr Spaß durch bessere Technologie.

Spielbesprechungen

Die Spielbesprechungen in den letzten Heften haben sich nach dem Urteil unserer Leser zu einem tragenden Element der *SpielBox* entwickelt. Sie finden auch in der Fachwelt eine große Beachtung. Auch für dieses Heft gilt:

Bewertung: Jedes Mitglied des Teams testet jedes Spiel. Aus den sieben mal sieben Bewertungen wird eine Gesamtnote ermittelt, die rechts unten auf der Besprechungsseite abgedruckt wird. 1 = sehr schlecht, 2 = schlecht, 3 = ungenügend, 4 = befriedigend, 5 = gut, 6 = ausgezeichnet.

Die Einzelbeurteilungen veröffentlichen wir auf Seite 81.

Einfach/Schwierig: Ob ein Spiel als einfach oder schwierig beurteilt wird, hängt davon ab, wie kompliziert seine Mechanismen, und wie komplex seine Regeln sind. Auch die Anforderungen, die es stellt, werden hier einberechnet, so daß diese Wertung das „Spielgefühl" umschreibt.

Verpackung: Dabei geht es um die Funktionalität. Wie gut lassen sich die Spielmaterialien darin versorgen? Gibt es Mogelpackungen? In etwas geringerem Maße beeinflußen Haltbarkeit und graphische Aufmachung die Wertung.

Spielregeln: Hauptsächlich fällt hier der didaktische, logische Aufbau ins Gewicht – wie leicht sind sie verständlich. Wichtig sind aber auch die Vollständigkeit der Regeln, ihre Richtigkeit und Sprache.

Spielmaterial: Berücksichtigt wird in etwa gleichem Maße, wie attraktiv, wie haltbar und wie zweckdienlich die einzelnen Teile sind.

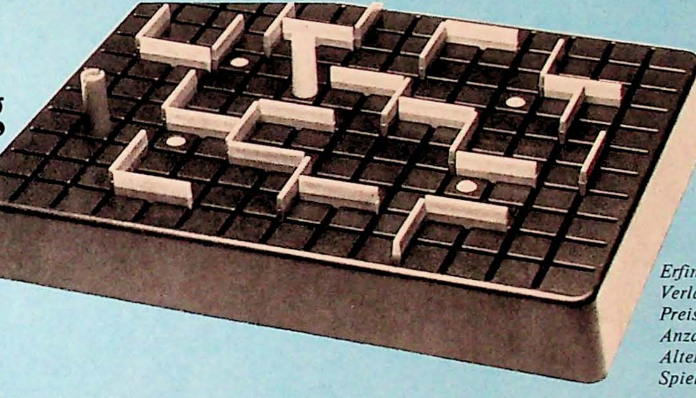
Spielidee: Der Spielreiz bildet die Grundlage dieser Note, die aber auch etwas über die Originalität des Themas und der Mechanismen aussagt.

Preise: Aus wettbewerbsrechtlichen Gründen verzichten wir künftig auf die Nennung konkreter Preise. Statt dessen geben wir die jeweilige Preisgruppe an. Preisgruppe I = bis DM 20,–; II = bis DM 30,–; III = bis DM 40,–; IV = bis DM 60,–; V = bis DM 100,–; VI = über DM 100,–.

Gesamturteil: (dargestellt als Würfel): Wir versuchen, die vier Aspekte und die sieben mal sieben Wertungen in deren überwiegender Tendenz zusammenzufassen. Sechsen werden selten sein – da müßte schon rundherum alles stimmen, was bei unseren Urteilskriterien eine ganz Menge voraussetzt. Ebenso selten werden aber auch ungenügende Bewertungen sein. Für Verrisse lohnt sich der Aufwand meist nicht. Aber: Keine Regel ohne Ausnahme!

Blockade

Kurzweilig und originell



Erfinder: Philip Slater
Verlag: Arxon
Preisgruppe: I
Anzahl der Spieler: 2
Alter: ab 8 Jahren
Spieldauer: 20 bis 30 Minuten

Vorweg, um alle Unklarheiten zu beseitigen: Bei diesem kurzweiligen Strategiespiel aus dem Hause *Arxon* handelt es sich weder um das gleichnamige Einmauerungsspiel Tom Wernecks, das 1972 als Heyne Taschenspiel veröffentlicht wurde, noch um die gleichnamige Spielesammlung Sid Sacksons, die 1979 bei *Bütehorn* auf den Markt kam, sondern um das originelle Zweipersonenspiel Philip Slaters, das 1975 in England unter dem Namen *Cul-de-sac* bekannt wurde. Auf dem Umweg über Amerika ist es nun bei uns eingetroffen, der Name des Autors ging dabei leider verloren.

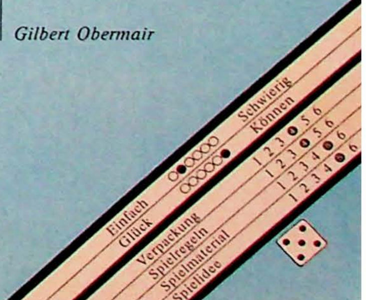
Am Anfang hat jeder der beiden Spieler zwei Figuren („Könige") auf zwei Startfeldern („Schlössern") des 11 x 14-Spielbretts stehen. Ziel ist es, als erster mit einer Figur eines der gegnerischen „Schlösser" zu erobern. Abwechselnd wird gezogen, und zwar entweder zwei Felder vor-, rück- oder seitwärts oder ein Feld diagonal. Nach jedem Zug steckt der Spieler eine Mauer in das Spielbrett, die dann eine Blockade in der Länge von zwei Feldern bildet. Blaue Mauern werden horizontal, grüne Mauern werden vertikal aufgebaut. Zu jedem „Schloß" muß immer wenigstens ein Weg offenbleiben, so kompliziert er auch sein mag.

Bei einigen klassischen Strategiespielen wie *Go, Schach, Dame* und *Reversi* notiert man sich gern die Spielzüge, um sie hinterher analysieren zu können. *Blockade* ist ebenfalls ein reinrassiges Strategiespiel, doch ich vermute, man wird es wohl eher – wie auch *Halma* – intuitiv spielen. Am Ende hat einer gewonnen und dem anderen fehlen noch ein bis drei Züge. Aber wo – beim Theseus! – wurde der spielentscheidende Fehler gemacht?

Bei den Probespielen machte ich die Erfahrung, daß man anfangs die Mauern vorwiegend defensiv einsetzt, um dem Gegner möglichst lange Umwege aufzuzwingen. Nach einigen Spielen erkundet man auch offensive Taktiken: Man steckt im gegnerischen Bereich die Mauern auch so, daß für die eigenen Spielfiguren zwangsläufig Schneisen und Schlupflöcher offenbleiben müssen.

Fazit: Eine originelle Spielidee für ein kurzweiliges und spannendes Spiel, stabiles und hochwertiges Spielmaterial, zufriedenstellende Regeln, ausreichende Verpackung mit festem Unterteil und zu weichem Deckel.

Gilbert Obermair

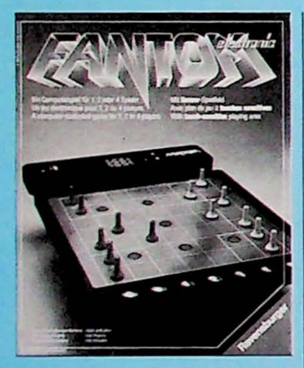


Fantom

Bringt Spieler rasch in Stimmung



Erfinder: Ravensburger Autorenteam
Verlag: Ravensburger
Preisgruppe: V
Anzahl der Spieler: 1, 2 oder 4
Alter: ab 10 Jahren
Spieldauer: ca. 30 Minuten



Mit *Fantom* legt der traditionsbewußte Otto Maier Verlag nach *Galaxis* – 1980 erschienen – sein zweites elektronisches Spiel vor. Die Fachwelt hatte auf der diesjährigen Nürnberger Spielwarenmesse mit Überraschung von der Ravensburger Eigenentwicklung Kenntnis genommen, war der sonst den amerikanischen oder ostasiatischen Spieleproduzenten vorbehaltene Bereich doch heuer eher von Stagnation gekennzeichnet.

Im Vergleich zu *Galaxis* fehlt bei *Fantom* jeglicher futuristischer Schnickschnack, und eine wohltuende Nüchternheit beherrscht Design und Ausstattung des Spiels, das einen sehr gepflegten Eindruck macht. Ebenso geradlinig würde das Spiel selbst verlaufen, würde nicht dauernd der Computer dazwischenfunken.

Fantom baut auf jener Spielidee auf, die seit *Halma* in den verschiedensten Varianten bekannt ist. Es geht darum, die eigenen Spielfiguren möglichst rasch von den Startfeldern auf die gegenüberliegende Seite zu bringen, wobei einmal Überspringen erlaubt ist.

Damit nicht alles so einfach abläuft, kommt der Computer ins Spiel, und zwar in Form eines unsichtbaren Fantoms, das auf dem 49 Felder zählenden Spielbrett umherwandert. „Umherirren" darf man nicht sagen, weil sich die Bewegungen des Gespenstes (= Fantom) genau berechnen lassen. Bei jedem Spielzug macht das Fantom einen Schritt weiter, wobei die Richtung je nach Spielstärke variiert. So bewegt es sich in der niedrigsten Stufe in der Mitte des Brettes auf- und abwärts, während es sich in der vierten Spielstärke auf insgesamt neun Plätzen aufhalten kann. In der fünften Stufe, der „geselligen", befindet sich das Fantom immer dort, wo die meisten Spielsteine sind.

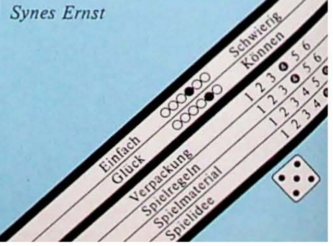
Das Fantom bestreicht jeweils neun im Quadrat angeordnete Spielfelder, deren Zentrum auf dem Brett mit einem roten Punkt markiert ist. Kommt ein Spieler mit einer Figur auf ein vom Fantom belegtes Feld, was mit einem rasselnden Ton angezeigt wird (keine Angst, die Elektronik meldet sich sehr diskret zu Wort!), darf er gleich anschließend ein zweites Mal ziehen. Trifft er wieder auf ein Fantom-Feld, ist die Chance leider vertan: Zurück auf eines der Startfelder, lautet nun der Befehl.

Um die vom Fantom gebotenen Chancen nutzen zu können, braucht es zwei Voraussetzungen: Erstens ein gutes Stellungsspiel mit den Figuren, weil es nur dank Brücken und Ketten möglich ist, dem Fantom zu entkommen, und zweitens ein gutes Gedächtnis.

Fehlen diese Voraussetzungen, wird Fantom zu einer reinen Lotterie, die rasch ermüdend wirkt. Man täte allerdings den Herstellern Unrecht, würde man Fantom als ein vom Zufall diktiertes Glücksspiel bezeichnen. Allerdings ist Fantom auch nicht ein Brettspiel, das zu tiefschürfenden strategischen und taktischen Überlegungen anregt. Gerade weil nämlich das Fantom „gutmütig und berechenbar" ist, wie es in den Spielregeln heißt, kann es von den Spielern ohne große Mühe zum eigenen Vorteil eingesetzt werden.

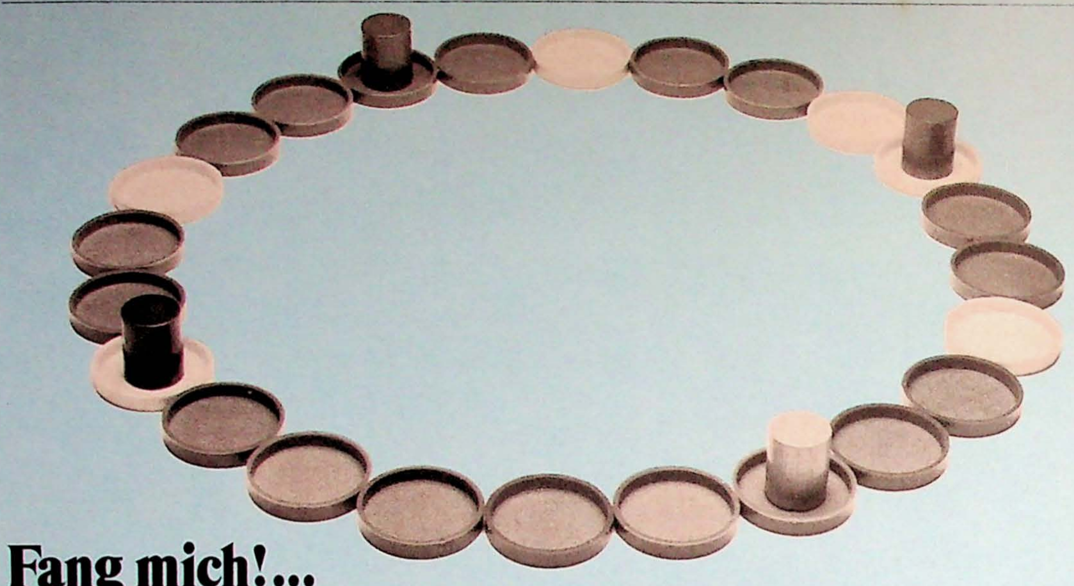
Dem Spiel fehlt – abgesehen von der anspruchsvollen Solitärversion – ein wenig der Herausforderungscharakter. Die Suche nach dem Fantom hat jedoch, besonders wenn sie zu viert betrieben wird, etwas Spielerisch-Spannendes an sich, das sich rasch auf die Stimmung von Spielerrunden überträgt.

Synes Ernst





Keine Sorge-
Volksfürsorge



Fang mich!... Wenn du kannst

Ein spannendes Verfolgungsspiel

Erfinder: Oded Berman
Verlag: Spear
Preisgruppe: I
Anzahl der Spieler: 2 bis 4
Alter: ab 4 Jahren
Spieldauer: ca. 15 Minuten



Wer das Titelbild betrachtet und dann noch liest, daß es sich um ein Spiel für 2–4 Mitspieler (Spieler muß es heißen!) „ab 4 Jahren" handelt, der hat *Fang mich! ... wenn du kannst* bereits eindeutig den Kinderspielen zugeordnet. Voreilig, wie sich bereits während der ersten Spielminuten herausstellt!

Fang mich ... ist ein wirklich spannendes Verfolgungs- und Konzentrationsspiel, das zwar bereits Kinder spielen, bei dem aber auch Ältere im höchsten Maße zur Entfaltung kommen können. Zum Spiel gehören je Spieler ein Satz runder Spielscheiben jeweils einer Farbe und ein gleichfarbiger Spielstein. Die Scheiben (nicht die Steine, wie es irrtümlich in der Anleitung heißt) enthalten je zweimal die „2" und „Stop" sowie einmal die „3" und „X". Die zuvor gemischten Scheiben werden mit der beschrifteten Seite nach unten zu einem Kreis gelegt. In gleichmäßigem Abstand werden die Spielsteine auf die Scheiben gestellt (bei zwei Spielern wird mit zwei Sätzen Scheiben und zwei Steinen je Spieler gespielt).

Es ist jetzt die Aufgabe, den Spielstein eines Konkurrenten mit dem eigenen Stein einzuholen oder zu überholen. Die Geschwindigkeit des Vorrückens auf den Scheiben wird durch die Zahlen und Symbole bestimmt. Wer sich ihre Lage gut merken kann, hat einen wichtigen Teil des Spielablaufs in der Hand. Der Spieler, der an der Reihe ist, rückt entweder mit seinem Stein eine Scheibe weiter oder dreht die folgende Scheibe um und zieht nach ihrer Anweisung (umgedrehte Scheiben werden wieder verdeckt zurückgelegt) zwei bzw. drei Felder weit, setzt einmal aus („Stop") oder rückt ein Feld weiter und vertauscht zwei beliebige, nicht durch Spielsteine besetzte Scheiben („X").

Über- oder eingeholte Spielsteine werden samt den Scheiben der betreffenden Farben aus dem Spiel genommen. Wer bis zuletzt übrig bleibt, gewinnt das Spiel.

Fang mich ... ist ein unkompliziertes, pfiffiges Spiel, bei dem der Zufall nur eine untergeordnete Rolle besitzt. Die Spielsituation allein entscheidet darüber, ob man risikofreudig (Umdrehen einer Scheibe) oder vorsichtig (einen Schritt vorwärts) gehen soll. Das Verändern zweier Scheiben aus dem Kreis stellt an Kinder und Erwachsene gleichermaßen Anforderungen hinsichtlich ihrer Merkfähigkeit; diese „X"-Scheiben sind die Würze des Spiels. Leider ist es dem Hersteller nicht gelungen, eine trotz der Kürze eindeutige Spielanleitung anzubieten. So kann man nur (und das evtl. falsch) mutmaßen, was man in Verbindung mit den „Stop"-Scheiben zu tun hat. Noch unklarer ist die Veränderung der Lage zweier beliebiger Scheiben (Aufdecken des „X"-Symbols); werden sie miteinander vertauscht oder werden zwei Scheiben nach dem gegriffen und irgendwie in zwei Stellen des Kreises eingefügt? Hier muß eine Klärung erfolgen.

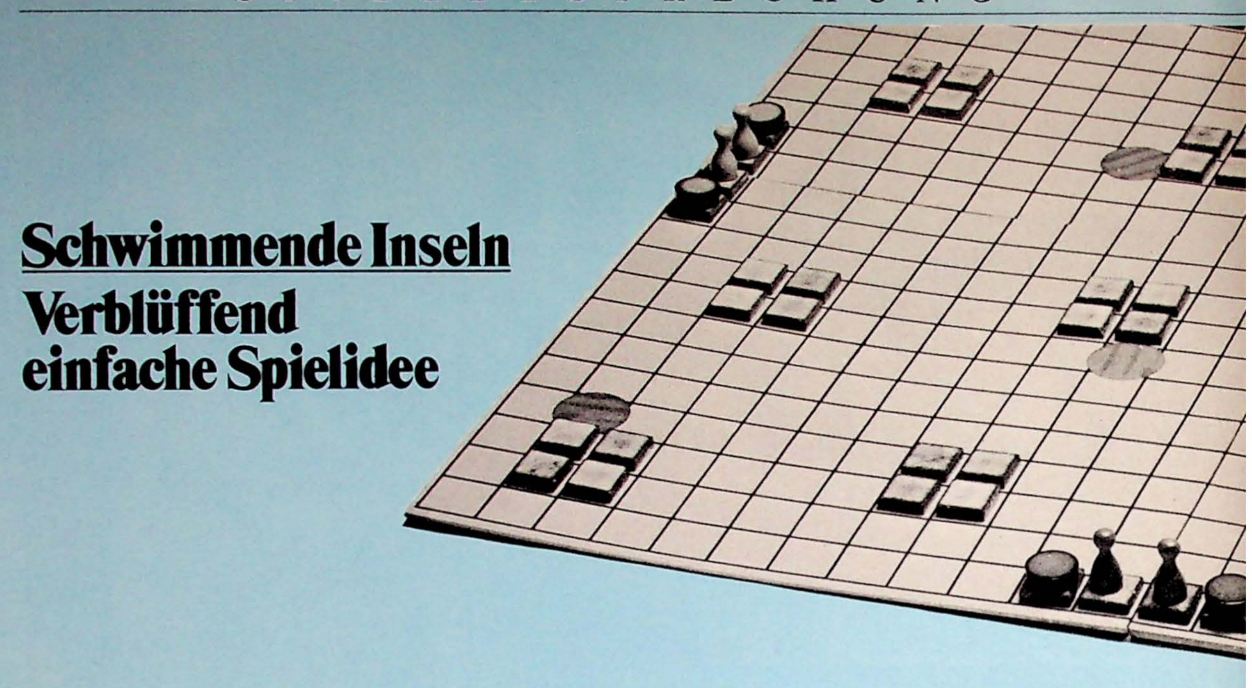
Dem Hersteller dieses schnellen und äußerst preiswerten Spiels ist außerdem zu empfehlen, *Fang mich* ... möglichst bald vom Image des Kleinkinderspiels zu befreien, denn das ist nur die halbe Wahrheit.

Helge Andersen

Einfach ○●○○○○ Schwierig
Glück ○○○○●○ Können
Verpackung 1 2 3 ● 5 6
Spielregeln 1 2 ● 4 5 6
Spielmaterial 1 2 3 4 ● 6
Spielidee 1 2 3 4 ●

LANG LEBE IHR MOTOR





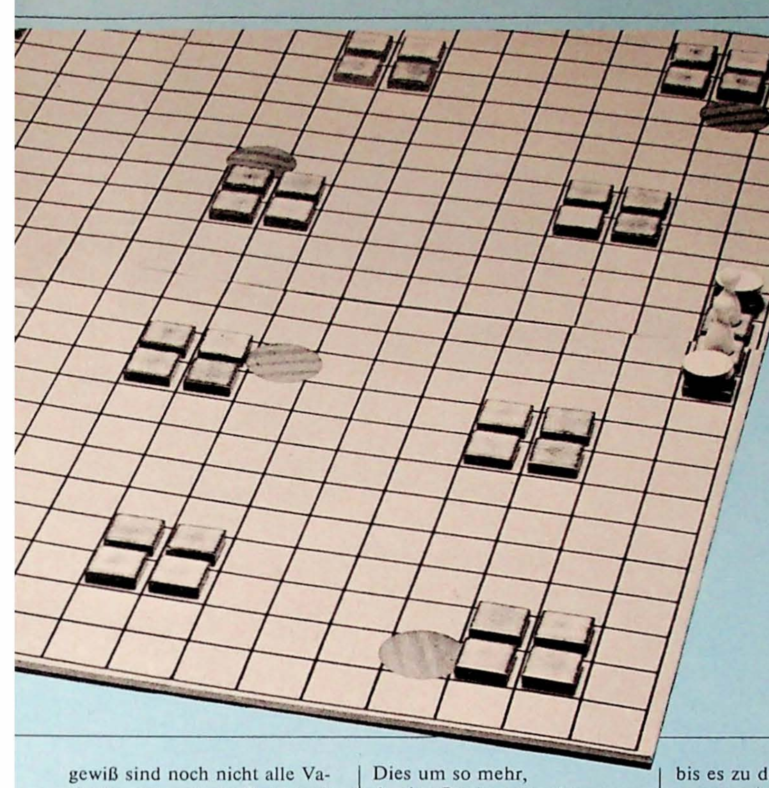
Schwimmende Inseln
Verblüffend einfache Spielidee

Sind Sie es leid, die 37. Imitation von Mensch-ärgere-dich-nicht zu spielen? Oder die 16. Variante von Halma? Suchen Sie ein Spiel mit einer wirklich neuen Grundidee? Dann sollten Sie *Schwimmende Inseln* zumindest ausprobieren.

Erfinder des Spiels ist Martin Kastenholz, ein Bonner Mathematik-Student. Keine Angst: Es wird nicht gerechnet und auch nicht mehr gezählt als bei Fang-den-Hut.

24 x 24 quadratische Felder bilden das Spielfeld, den „großen See“. Auf ihm „schwimmen“ die „Inseln“. Eine Insel besteht aus (mindestens 4) einander angrenzend liegenden, flachen Inselsteinen. Das „Schwimmen“ passiert dann, wenn die Spieler die Inselsteine an einer Seite der Insel aufnehmen und an eine andere wieder anlegen. Dabei ändern sich Form und, wenn mehrere Inseln zusammenstoßen oder wenn eine Insel in zwei zerrissen wird, auch die Größe. Global betrachtet wandern die Inseln amöbengleich über das Spielfeld. Die Regeln dafür sind vergleichsweise einfach. Jeder Spieler hat zwei Läufer, Figuren, die sich auf den Inseln bewegen. Auf dem Spielplan gibt es acht Zielfelder. Wer alle Zielfelder mit mindestens einem Läufer besucht hat, ist der Gewinner. Außerdem verfügt jeder Spieler über „Motoren“ – wörtlich übersetzt: Beweger –, Steine, die ebenfalls auf und mit den Inseln wandern. Ihre Zahl nimmt im Lauf des Spiels zu. Wieviel davon jemand auf einer Insel hat, soviel Inselsteine darf er dort pro Zug verschieben.

Der Reiz, der in diesem einfachen Regelsystem steckt, erschließt sich dem Beginner nicht sofort. Da Würfelglück oder anderer Zufall (außer, wer beginnt) nicht vorkommen und die eigenen Möglichkeiten weitgehend fest liegen, gilt es, den anderen an der Bewegung zu hindern. Ist man beispielsweise mit dem Gegener auf derselben Insel, so kann man sie vielleicht trennen und ein Teilstück so blockieren, daß der Läufer des Mitspielers dort festsitzt wie einst Ariadne auf Naxos. Derartige Zugtechniken erinnern entfernt an Go und



Erfinder: Martin Kastenholz
Verlag: Avantgarde-Spiele,
Pf 170205, 5300 Bonn
Anzahl der Spieler: 2 bis 4
Alter: ab 12 Jahren
Spieldauer: 2 Stunden und mehr

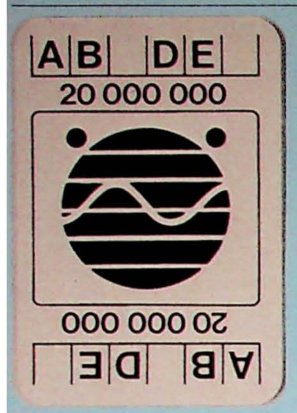
gewiß sind noch nicht alle Varianten erkannt, das Spiel ist ja neu. Aber, wie gesagt: Wenn man einfach so los spielt, merkt man vielleicht erst spät, was in dem Spiel steckt; die beigegebenen „Anmerkungen zum Spiel" sollten daher ausführlicher sein und zumindest einige einfache Stellungen und Zugmotive nennen und erläutern; es bleibt auch so noch genug zum Erforschen der Möglichkeiten. Für alle Seiten wäre es enttäuschend, wenn die Benutzer die Schätze der *Schwimmenden Inseln* erst gar nicht heben. Dies um so mehr, da eine Partie gut und gerne mehrere Stunden dauern kann (die Spielregel läßt Verkürzungen durch geringere Zielvorgaben zu).

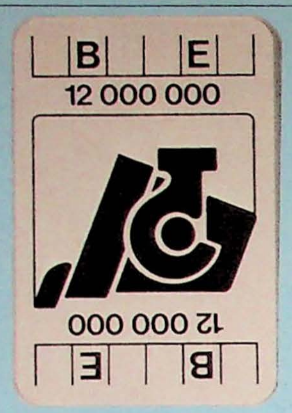
Andere Unzulänglichkeiten stören hingegen weniger. Die Aufmachung reicht an den üblichen professionellen Standard nicht ganz heran. Die Information auf der Verpackung außen beschränkt sich auf den Namen, ist also praktisch gleich Null. Die Inselsteine bestehen aus Keramik, das ist sehr hübsch, doch nur so lange bis es zu den ersten Absplitterungen, wenn nicht gar zum Zerbrechen kommt.

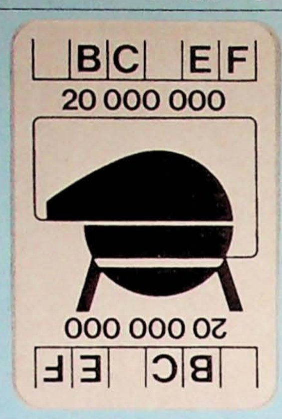
Äußerlichkeiten, wenn man den Blick darauf richtet, daß es sich um ein Denkspiel handelt mit einer neuen Grundidee. „Denkspiel" ist dabei nicht der ganz richtige Ausdruck; die Anschauung spielt eine zumindest ebenbürtige Rolle. Gerade darin, daß die Zusammenhänge von Gebieten (den „Inseln") so bedeutsam sind – Gebiete wiederum, die sich der Form und der Lage nach verändern – darin liegt ein großer anschaulicher Reiz. Für ein abstraktes Spiel ist es überaus konkret und dynamisch. *Schwimmende Inseln* kommt dem Idealtyp von Spiel außerordentlich nahe.

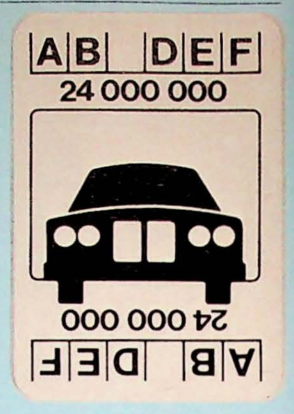
Edgar Forschbach

Einfach — Schwierig
Glück — Können
Verpackung 1 2 ● 4 5 6
Spielregeln 1 2 ● 4 5 6
Spielmaterial 1 2 3 ● 5 6
Spielidee 1 2 3 4 ●









Erfinder: Sid Sackson
Verlag: Schmidt Sp + Fr
Preisgruppe: I
Anzahl der Spieler: 2–6
Alter: ab 12 Jahren
Spieldauer: ca. 30 Minuten

Wirtschaftswunder

Ein Sid Sackson im Detail



Der Herr auf der Schachtel signalisiert die ganze Misere: Gestern noch adrett und auf Erfolgskurs gleicht er heute eher einer abgerissenen Vogelscheuche.

Ein Wirtschaftswunder sehr ironischer Art. Oder gar Satire? Nein, nichts davon. Man hat nur einmal mehr eine Schachtel für ein Spiel gemacht, auf der nicht steht, was drin ist. Diesmal ist das besonders ärgerlich, denn unter dem neuen Titel verbirgt sich ein alter Klassiker von Sid Sackson: *Venture*. Vor Jahren in der legendären Reihe der 3M-Spiele erschienen, hat es eine neue Verpackung und einen neuen Namen bekommen. Beides, wie mir scheint, nicht gerade ein Hit.

Doch zum Glück tun diese beiden Schwachpunkte dem Spiel keinen Abbruch.

In der Schachtel finden sich 54 Industriekarten. Je neun gehören zu einer von sechs Branchen: Stahl, Raumfahrt, Pharma, Auto, Elektronik und Chemie. Außer dem Branchensymbol findet man auf der Karte ihren Preis von 8 bis 24 Millionen und eine Buchstabenkombination.

Karten verschiedener Branchen können zu einem Konzern zusammengesetzt werden, wenn sie mindestens einen Buchstaben gemeinsam haben. Also sind Karten mit vielen Buchstaben wertvoller und auch teurer als Karten mit wenigen Buchstaben: Sie passen in viele Konzerne. Das Beispiel zeigt einen Konzern aus 4 Karten, der in zwei Buchstaben (B, E) übereinstimmt und 76 Millionen gekostet hat.

Wie kommt man nun zu Industriekarten und zum Konzern? Während des Spiels werden stets fünf Industrien zum Kauf angeboten. Der aufgedruckte Preis wird mit Geldkarten bezahlt, die es im Wert von 1 bis 20 Millionen gibt. Zu Spielbeginn erhält jeder Mitspieler sieben davon und pro Runde zwei neue. Verkaufte Industriekarten werden vom Vorrat durch neue ergänzt.

So kann man sich, wenn das Angebot paßt und die nötigen Mittel vorhanden sind, einen oder mehrere Konzerne zusammenkaufen.

Ein Konzern sollte vor allem lang sein, damit er Profit bringt. Aus drei Industrien bringt er eine Million und aus fünf Industrien schon acht Millionen.

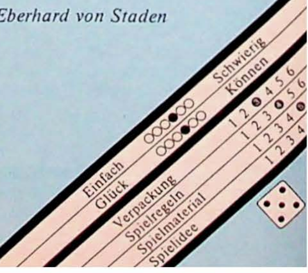
Um diesen Millionen-Profit geht es. Zieht ein Spieler während des Spiels eine der beiden Profit-Karten statt einer Geldkarte, wird für alle Mitspieler der Bonus für aufgebaute Konzerne ausgeschüttet. Gewinner ist, wer am Schluß des Spiels, wenn alle Industrien verkauft sind, den meisten Profit eingestrichen hat.

Wie stets bei seinen Spielen, steckt auch bei *Wirtschaftswunder* der Sid Sackson im Detail: Um der chronischen Unterfinanzierung abzuhelfen, gibt es auf den Geldkarten der niedrigen Werte Symbole. Sammelt man Karten gleicher Symbole, haben sie als Serie von 2, 3 oder 4 Karten ein Vielfaches ihres ursprünglichen Wertes. Also sammeln statt ausgeben?

Zwischen die 44 Geldkarten sind acht Transferkarten gestreut. Sie geben einen Preisfaktor (1/2x, 1x, 1 1/2x) an, zu dem man Industriekarten von Mitspielern requirieren kann. Da haben schon ein paar Transferkarten im Handumdrehen den stolzen 5er-Konzern zur Ruine gemacht.

Und zuletzt die unberechenbar auftauchenden Profitkarten. Sie kommen stets, bevor man seine hochfliegenden Pläne in die Tat umsetzen kann, und nachdem die Mitspieler gerade den besten Konzern gefleddert haben. Viel List und Tücke für ein kleines Kartenspiel.

Eberhard von Staden



Sorgloser leben – heute und in der Zukunft. Durch die finanzielle Sicherheit einer Lebensversicherung. Mit handfester Garantie.

Nur eine Lebensversicherung bietet sofortige finanzielle Sicherheit: Vom ersten Beitrag an ist Ihre Familie mit der vollen Versicherungssumme abgesichert. Gleichzeitig bilden Sie ein Vermögen für später. Denn die Lebensversicherungs-Unternehmen geben ihre Überschüsse nahezu voll an ihre Kunden weiter – als Dividende.

So kann sich nach dem heutigen Stand der Gewinnbeteiligung eine Lebensversicherung in etwa 30 Jahren verdoppeln. Und bei einer dynamischen Lebensversicherung mit regelmäßiger Erhöhung von Versicherungsschutz und Beitrag können Sie sogar damit rechnen, daß sich die Versicherungssumme in 30 Jahren mehr als verdreifacht. Damit sichern Sie Ihren Lebensstandard im Alter. Außerdem begünstigt der Staat die eigenverantwortliche Vorsorge durch Steuerersparnis.



Sprechen Sie doch einmal mit einem Versicherungs-Fachmann. Er wird Sie individuell beraten.

Sicherheit mit Dividende

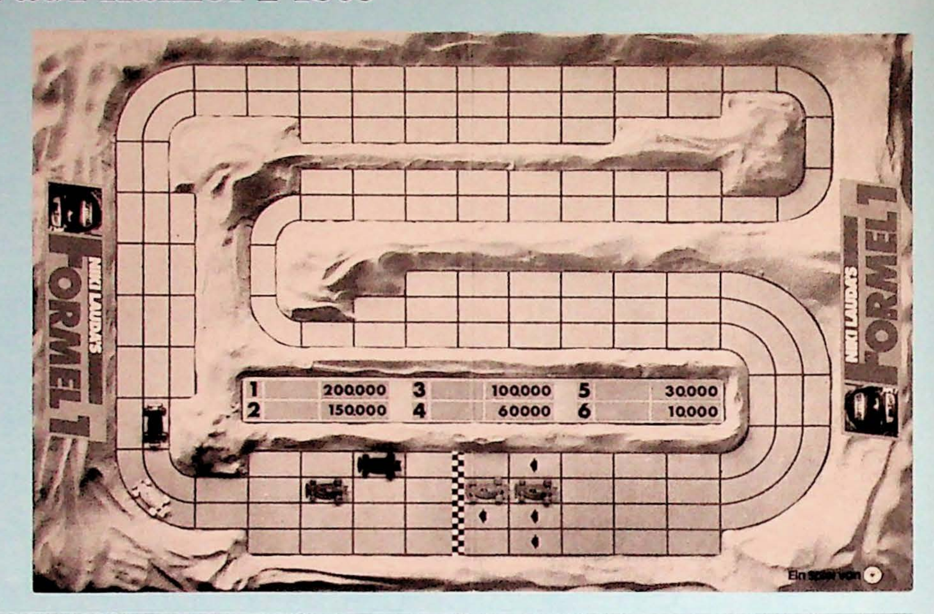
Lebensversicherung

Verband der Lebensversicherungs-Unternehmen e.V.

81/12

Niki Lauda's Formel 1
Heiße Öfen auf kahler Piste

Erfinder: ASS-Entwicklungs-abteilung
Verlag: ASS
Preisgruppe: II
Anzahl der Spieler: 2 bis 6
Alter: ab 8 Jahren
Spieldauer: ca. 30 Minuten



Der Veranstaltung von Autorennen mag man durchaus zu Recht skeptisch gegenüberstehen. Als Thema für ein Wettrennspiel eignen sie sich gleichwohl trefflich!

Bei *Niki Lauda's Formel 1* erhalten die 2-6 Teilnehmer Karten, auf denen sich Anweisungen über die Zugweite der sechs zum Einsatz kommenden Rennwagen befinden. Anhand seiner Karten muß nun jeder Spieler abschätzen, welchen Wagen er auf einen der vorderen Plätze bringen könnte. Diesen Wagen wird er dann in der anschließenden Versteigerung zu erwerben trachten, um mit ihm die ausgesetzten Prämiengelder zu verdienen.

Wer nicht bereits finanziell unter die Räder kommen will, bevor das eigentliche Rennen begonnen hat, sollte seine Kontrahenten möglichst im Unklaren lassen, welchem Wagen sein hauptsächliches Interesse gilt. Die lieben Mitspieler treiben sonst den Preis derart in die Höhe, daß nur noch durch einen Sieg die Kosten wieder eingefahren werden können, während eine schlechtere Plazierung bereits zum Verlustgeschäft wird.

Deshalb empfiehlt es sich, auch bei anderen Wagen mitzusteigern oder einen allzu kessen Preistreiber auf dem für ihn eigentlich unbrauchbaren Wagen sitzen zu lassen. Häufig ist es auch vorteilhaft, mit zwei Wagen ins Rennen zu gehen und sich erst in der Schlußphase für den bis dahin besser plazierten voll zu engagieren.

Auch das Rennen selbst eröffnet interessante taktische Möglichkeiten. So spielt man Rennkarten, nach denen an sich auch gegnerische Wagen begünstigt würden, möglichst dann aus, wenn diese in der einspurigen Schikane oder hinter anderen Wagen blockiert sind und deshalb nicht gesetzt werden dürfen.

Taktisch wertvoll sind noch die Spurt- oder Pannenkarten. Wer eine solche Karte ausspielt, darf die dort abgebildeten Rennwagen auf gleiche Höhe bringen, und zwar entweder den hinteren nach vorn- oder den vorderen zurückbewegen. Man kann also z. B. den passenden gegnerischen Wagen zunächst davonfahren lassen, ja sogar unterstützen, um ihm einen Vorsprung vor dem gesamten Feld zu verschaffen, und dann mit einem gewaltigen Spurt zu ihm aufschließen.

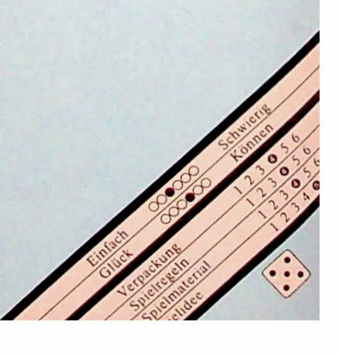
Der Spielplan ist im Gegensatz zum Cover auf dem Kartondeckel fad und einfallslos gestaltet. Dafür sehen wenigstens die Rennwagen-Miniaturen recht naturgetreu aus, und sind die Rennkarten sehr übersichtlich bedruckt.

Die im Regelheft herausgestellte Zusammenarbeit mit Niki Lauda, dem zweifachen Formel-1-Weltmeister, dürfte sich auf die Erlaubnis zur werbewirksamen Verwendung seines Namens beschränkt haben, während das Spiel selbst auf das Konto der Entwicklungsabteilung der ASS gehen wird.

Etwas sonderlich Originelles ist dabei allerdings nicht herausgekommen. Spielzugkarten, die das Vorankommen regulieren, finden sich auch im Ravensburger *Jockey* und in dem früheren ASS-Spiel *Tempo*, das wohl ohnehin als Vorlage gedient haben dürfte. Und die hübsche Idee mit der anfänglichen Versteigerung war bereits in dem Pelikan-Spiel *Finish* aufgetaucht.

Trotzdem erscheint *Niki Lauda's Formel 1* durchaus empfehlenswert. Mit dem kürzesten Regelwerk unter den genannten Titeln ermöglicht es ein flottes, nicht allzu anspruchsvolles Spiel, das gerade bei Gelegenheitsspielern großen Anklang findet.

L.U. Dikus



Der neueste Enkel des «Gänsekiels»*

PARKER

Wir garantieren weltweit und auf seine Lebensdauer.
Für unseren neuen Parker ARROW. Erhältlich im Fachhandel
als Füllhalter, Kugelschreiber, Druckbleistift und Tintenkugelschreiber:
In Mattschwarz, Walzgold/12 kt. und Edelstahl.
Von DM 35,– bis 188,–. Unverbindlich empfohlene Preise,
verbindliche Garantie.

---

* Unser neuer «Arrow» ist etwas kürzer
als sein Großvater; dafür ist
die Garantie länger – siehe oben.



Atlantis
Spannend, aber einfach

Erfinder: MB Entwicklungsabteilung
Verlag: MB
Preisgruppe: VI
Anzahl der Spieler: 1 bis 4
Alter: ab 10 Jahren
Spieldauer: 40 bis 60 Minuten

Atlantis ist ein – vergleichsweise einfaches – Fantasy-Rollenspiel, in dem der Computer als Schiedsrichter fungiert. Eingebaut sind allerlei Swords-&-Sorcery-Effekte im Hau-und-renn-Stil: die auch mögliche intellektuelle Komponente dieser Spielart ist fast völlig ausgespart.

Als wackerer Kunststoffheld durchzieht jeder Spieler sein eigenes sowie drei fremde Königreiche und wird dabei von Rittern und vielleicht auch anderen nützlichen Gefährten begleitet. Er sucht nach den drei Schlüsseln, die ihm am Ende seiner Fahrt den Zugang zum klobig dräuenden Turm ermöglichen. Dort findet das letzte Gemetzel statt, und wer die Wächter niederringt, gewinnt das magische Szepter des Imperiums – und damit auch das Spiel.

Bis es allerdings so weit ist, hat jeder ein vollgerütteltes Maß an Abenteuern zu bestehen: Da geht er in die Irre, dort wird er von der Pest geschlagen – dann dringt er auf seiner Suche in Tempel, Ruinen, Grabmäler ein – er wird von einem zauberkräftigen Gegner mit einem Fluch belegt und um Teile seines Goldes und seines Heeres gebracht – er feilscht in den Bazaaren um Söldner, Proviant, einen Wunderheiler, einen Kundschafter, ein Lasttier – und erlebt, wie dann der schlitzohrige Krämer ab und an rasselnd seinen Laden herunterläßt und aufgebracht das Gespräch abbricht – immer wieder wird er von räuberischen Horden überfallen und muß sich mitunter auch gegen einen grausligen Drachen wehren – siegreich bestandene Kämpfe bescheren ihm Gold, magische Kraft, ein Drachenschwert oder auch einen Pegasus, der ihm und seinen Kumpanen einen Flug über größere Distanz ermöglicht...

Das alles wird vom Computer lautlich untermalt: Portale knarren in rostigen Angeln – eine orientalische Melodei begleitet den Eintritt in den Bazar – Hornsignale und Fanfaren künden vom Auf und Ab der Kämpfe: So können die Mitspieler wenigstens ungefähr erraten, was geschieht.

Die Details erfährt allerdings nur, wer gerade an der Reihe ist. Er hat sich den Turm so zugedreht, daß er in einem großen Fenster farbige Standbilder und Zahlen sieht, die ihn genauer über die Art und den Ablauf der Ereignisse unterrichten.

Die Konversation mit dem Computerteil ist via klar beschriftete Sensorfelder einfach, und ein vorprogrammiertes Lernspiel erleichtert den Einstieg: so kompliziert, wie das umfangreiche Anleitungsheft vermuten läßt, ist das alles gar nicht. Die vorbildliche Aufmachung, farbige Illustrierung und ausführliche Beschreibung wurde vom amerikanischen Original *Darktower* übernommen und durch einen sehr nützlichen Index ergänzt.

Atlantis ist in mancher Hinsicht ein prächtiges Spiel: es fasziniert durch viel Action und eine bunte Folge von Überraschungen aller Art. Wer nur das sucht, kommt voll auf seine Rechnung. Er wird begeistert sein – und sich schrecklich ärgern, wenn die Batterie (ein Netzanschluß fehlt) mitten im hektischen Geschehen plötzlich den Geist aufgibt . . .

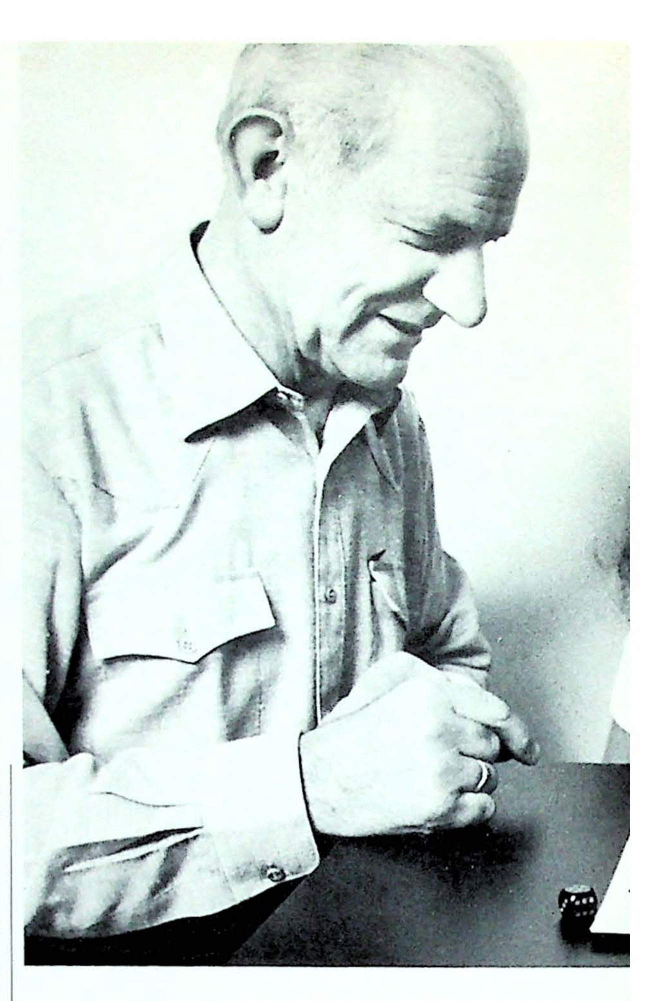
Wer aber mehr sucht, wird bald merken, daß auch eine noch so „durchdachte Strategie" nichts einbringt und alles Drum und Dran lediglich Staffage ist. Jedes echte Kräftemessen fehlt, man entscheidet nur scheinbar selbst, fast alles ist dem Computer und dem Zufall überlassen. Irgendwann dringt irgendeiner in den Turm ein, besiegt die Wächter und gewinnt – aber es ist nicht unbedingt der, der raffinierter gezogen, geschickter gefeilscht oder sich besser mit den anderen arrangiert hätte.

So ist *Atlantis* zwar spannend und unterhaltsam, bringt, mindestens einige Partien lang, Stimmung und Spaß. Die vielen Effekte aber haben recht wenig Effekt – und das ist schade.

Walter Luc Haas

Einfach	●○○○○○○	Schwierig
Glück	○●○○○○○	Können
Verpackung	1 2 3 ● 5 6	
Spielregeln	1 2 3 4 ● 6	
Spielmaterial	1 2 3 4 ● 6	
Spielidee	1 2 3 4 ● 6	

In Dortmund begann vor 23 Jahren der Weg eines Millionenerfolgs



Ganz schön malefizisch dieses Malefiz

Mit dreieinhalb Millionen verkauften Exemplaren gehört Malefiz zu den Klassikern unter den Familienspielen. Ein sehr junger Klassiker, denn er ist erst 1960 auf der Nürnberger Spielwarenmesse vorgestellt worden.

Drei deutsche Spielehersteller erhielten am 14. Oktober 1959 Post aus Essen. Darin bot Werner Schöppner, 26jähriger Angestellter einer Großbäckerei, seine Erfindung an: „Ich habe ein Unterhaltungsspiel entwikkelt, selbst gefertigt, und mit vielen Leuten gespielt. Das Spiel ist für alle Bevölkerungsschichten und für alle Altersstufen in gleicher Weise nervenaufreibend spannend. Es hat den meisten meiner Mitspieler derart gefallen, daß sie sich in stundenlanger Arbeit selbst ein solches Spiel gefertigt haben."

Eines der drei angeschriebenen Unternehmen reagierte überhaupt nicht, das zweite erteilte nach Wochen eine Absage mit der Begründung, Spiele dieser Art seien für sein Programm nicht interessant. Der dritte Spielehersteller – es handelte sich um den Otto-Maier-Verlag in Ravensburg – schrieb nach wenigen Tagen zurück, auf einer Postkarte zwar nur, und teilte Schöppner knapp mit, er solle „der Einfachheit halber einen Spielplan schicken, auf dem man das Spiel ausprobieren könne, das würde die Prüfungsarbeit erleichtern und beschleunigen".

Der Spielplan kam in Ravensburg an und erfüllte seinen Zweck bestens, wie man einem Schreiben entnehmen kann, das Verleger Karl Maier am 26. Oktober an Schöppner sandte: „Wir haben nach Erhalt Ihres Spielplans gleich ein Probespiel durchgeführt. Obwohl nur mit zwei Spielern gespielt wurde, hat sich doch die Spannung gleich entwickelt. Und wir interessieren uns nun für Ihr Angebot."

Mit diesen kurzen Briefwechseln begann die Erfolgsgeschichte von *Malefiz,* von der Ende 1959 niemand geträumt hatte, am wenigstens der heute in Dortmund lebende Werner Schöppner. Wohl hatte er als Sechsjähriger die Gesetzmäßigkeiten des Mühlespiels herausgetüftelt, um seinen Großvater, der ihm das Spiel beigebracht hatte, schlagen zu können. Doch noch lange hielt man sich bei Schöppners an das traditionell-klassische Repertoire von Familienspielen, zu dem *Halma, Mensch ärgere dich nicht, Dame* und *Monopoly* zählen. „Die meisten Spiele waren uns zu langweilig. Es fehlte der Kitzel", vertraute Schöppner 1975 – jetzt war er von Beruf Systemanalytiker – einem Dortmunder Journalisten an.

Weil auf dem Spielemarkt kein alternatives Angebot vorhanden war, aktivierte Schöppner seinen Erfindergeist und zeichnete eigene Spiele, ohne aber den richtigen Dreh herauszufinden. Die *Malefiz*-Legende will es, daß Schöppner den entscheidenden Geistesblitz hatte, als er eines Abends auf der Toilette saß, und nicht, wie ein Spielkritiker vermutete, „in düsteren Morgenstunden während des Brotbackens".

Mit seinem Geistesblitz hatte Schöppner nach den Worten von Eugen Oker „aus *Pachisi* das Beste gemacht". Damit ist angetönt, daß es sich bei *Malefiz* um eine Variation des indischen Nationalspiels handelt, das hierzulande hauptsächlich als *Mensch ärgere dich nicht* bekannt ist. Von der Ausgangsspielform hat Schöppner die Idee übernommen, Spielfiguren mit Hilfe eines Würfels von einem Ausgangsfeld in Ziel zu bewegen, wobei sich die Figuren gegenseitig hinauswerfen können. Jetzt aber beginnen schon die Unterschiede: Während bei *Pachisi* jede Farbe ein eigenes Zielfeld besitzt, gibt es bei *Malefiz* ein gemeinsames Ziel. Zudem genügt es im Unterschied zu *Pachisi* bei *Malefiz,* das Ziel mit einer einzigen Figur zu erreichen. Weiter fährt man bei *Malefiz* nicht nur in einer Richtung, sondern darf sich beliebig bewegen, vorwärts, rückwärts, seitlich, und dies gilt auch beim Schlagen.

Ruhebänklein gibt es im Vergleich zu *Mensch ärgere dich nicht* im *Malefiz* keine; man kann überall und jederzeit von den bösen Mitspielern geschlagen werden. Das Geniale an *Malefiz* ist indessen die Art, wie Schöppner das Problem der Sperren gelöst hat: Elf neutrale Sperrsteine, die zu Beginn des Spiels auf eigens bezeichnete Punkte gestellt werden, hindern die Figuren am bequemen Vorwärtskommen. Man darf sie nämlich nicht einfach überspringen, sondern muß sie entfernen. Das ist wiederum nur möglich, wenn man so gewürfelt

Malefiz vermittelt Fröhlichkeit, was rein strategischen Brettspielen abgeht

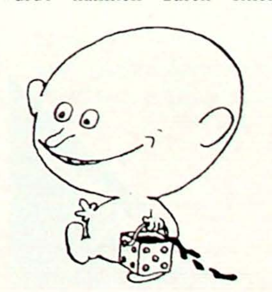
hat, daß man mit einer Spielfigur genau auf das von der Sperre besetzte Feld gelangt. Die weggenommene Sperre muß wieder auf ein beliebiges freies Feld gesetzt werden, wobei man sich überlegen sollte, ob es besser sei, gegnerische Figuren aufzuhalten oder aber eigene Figuren nach hinten abzuschirmen.

Noch trug das Spiel, das alle fesselte, keinen Namen. Werner Schöppner machte eine Reihe von Titelvorschlägen, so zum Beispiel „Warte oder Räume", „Bleib ruhig", „Sperrenknacker" und „Die roten Stopper". Von seiner Erfindung war Schöppner offensichtlich überzeugter als von diesen Vorschlägen, für die er sich quasi entschuldigte: „Mir fiel einfach nichts Zugkräftiges ein."

Schließlich half nicht Grübeln, sondern der Zufall weiter. Am 3. November 1959 schrieb Karl Maier an Werner Schöppner: „Was nun die Wahl des Titels betrifft, so bin ich mehr durch Zufall auf einen vielleicht ganz originellen und passenden Titel gestoßen. Meine Frau sagte mitten in einem Spiel: ‚Du bist jetzt doch ein Malefiz', als ich ihr alle Positionen wegnahm, und da kam mir dann plötzlich, ob man nicht vielleicht das Spiel einfach ‚Das *Malefizspiel*' heißen soll. *Malefiz* hat ja eine doppelte Bedeutung: eine weniger gute von male ficere, und dann – übertragen – wird einer so benannt, den man (im Lexikon) mit der oberdeutschen Bezeichnung Malefizkerl = Hauptkerl, Draufgänger usw. bezeichnet. An sich trifft die Bezeichnung auch in beiden Fällen nicht übel zu; es ist ein typisches Rausschmeißer- und damit schon ein *Malefiz*-Spiel, und es wäre eine einmal ganz neuartige Bezeichnung."

Noch einmal hatte das Haus Ravensburger Glück: Dank der Zusammenarbeit mit dem holländischen Grafiker Alfons van Heusden, von dem zum Beispiel das erste Junior-Memory stammte, gelang es dem Otto-Maier-Verlag auch, bis zur Nürnberger Spielwarenmesse 1960 für die originelle Idee Schöppners eine nicht alltägliche Verpackung zu finden. Der Titelentwurf van Heusdens hatte die Betrachter zunächst jedoch schockiert.

Das Malefizische des Spiels wurde nämlich durch einen



grimmig dreinblickenden, mit einer Pistole bewaffneten Räuber und desssen Braut verkörpert, deren großzügiges Decolleté – und das auf einer Spielverpakkung – zur damaligen Zeit Aufsehen erregen mußte. Zum Ausgleich hatte der die Unruhe voraussehende Grafiker den beiden Bösewichten das Gute in den Personen eines liebenswürdigen Opas und seiner reizenden Enkelin beigesellt.

Zeitnot verhinderte glücklicherweise eine nochmalige Änderung der Verpackung, und fortan wurde die illustre Spielerschar zum Markenzeichen des neuen Spiels, das der Spielwelt von den Ravensburger Regelgestaltern in hohen Tönen angepriesen wurde: „Hier haben wir ein Spiel, das unbedingt hält, was sein Titel verspricht, da es an Spielreiz alles übertreffen dürfte, was bisher auf diesem Gebiet geboten wurde. Es ist einfach zu

spielen und damit für Kinder und Erwachsene gleichermaßen geeignet. Dabei aber ist es für alle Beteiligte bis zum Schluß unglaublich spannend, wobei es fast noch mehr auf die Phantasie und Geschicklichkeit der Spieler ankommt, als auf den Zufall des Würfelns.“

Auf der Spielwarenmesse 1960 wurden 830 Exemplare von *Malefiz* verkauft, was der Verlag als guten Erfolg wertete. Als diese im Sommer 1960 ausgeliefert wurden, ging die Diskussion in der Öffentlichkeit gleich los. Vor allem in Norddeutschland wuden sowohl Titel als auch Titelbild abgelehnt, „oft unter heftigen Protesten“, wie vom Otto-Maier-Verlag zu vernehmen war. Die Diskussionen wirkten sich indessen nicht negativ aus, im Gegenteil: 1960 wurden auf dem deutschsprachigen Markt 8000, 1961 12 000, 1962 17 000, 1965 35 000 und 1970 175 000 Exemplare verkauft. Weltweit – Lizenzausgaben erschienen in Frankreich („Barricade“), Holland, Schweden, USA („Obstruction“) – gingen bis heute rund 3,5 Millionen *Malefiz*-Spiele über den Ladentisch, davon 2,3 Millionen allein in der Bundesrepublik.

Malefiz, nicht nur aufgrund dieser Verkaufszahlen in der Zwischenzeit zum Klassiker geworden, blieb das Schicksal vieler Klassiker nicht erspart: Es wurde kopiert. So erwähnte der bekannte Spiele-Experte Richard C. Bell in seinem „Großen Buch der Brettspiele“ ein Spiel namens „Goldrausch“, „ein dem ‚Barrikade‘ verwandtes Spiel, das Ende des neunzehnten Jahrhunderts für ein Publikum umgeformt wurde, das von den Berichten über das Goldfieber der vergangenen Jahre fasziniert worden war“. Es handelt sich jedoch um eine Fälschung, wie die beteiligten Verlage auch eingestanden. Von Loriot stammte die Ausstattung einer bei ASS unter dem Titel *Der Weg zum Erfolg* erschienenen Variante, bei welcher die Barrikaden durch Figuren, die Beamte verkörperten, ersetzt waren. Mit *Diabolo* versuchte auch F. X. Schmid, ein Stück vom *Malefiz*-Kuchen abzuschneiden, erfolglos allerdings.

Um die hervorragende *Malefiz*-Idee dem Schweizer Publikum ein wenig näher zu bringen, entwickelte Herbert Pinthus von Carlit-Ravensburger Zürich im Einvernehmen mit dem Otto-Maier-Verlag unter dem Titel *Barrikade* eine neue Variante: Vier Abenteurertrupps machen sich auf die Suche nach Gold, das sich auf einem in der Ferne sichtbaren Berg befindet.

Es ist übrigens interessant festzustellen, daß alle jüngeren *Malefiz*-Varianten dem ursprünglichen Spiel ein Thema aufpfropfen (das gilt auch für Reinhold Wittigs *Baubylon),* während der Otto-Maier-Verlag selbst im Rahmen der Klassiker-Neueditionen den Abstraktionsgrad noch erhöht hat.

Ob da wohl nicht die Erkenntnis mißachtet worden ist, die Erwin Glonneger im Juli 1981 wie folgt formuliert hat: „Nachträglich muß man zugeben, daß gerade auch das Titelbild entscheidend war für den Erfolg dieses Spieles. Es verbindet in idealer Weise spannende Dramatik bei höchster künstlerischer Qualität; gleichzeitig gibt es dem Betrachter auf glückliche Weise rasch die wichtigsten Informationen über das Produkt: es signalisiert ‚spannendes, interessantes Würfelspiel, geeignet für vier Personen jeden Alters, also für Kinder und Erwachsene, Männlein und Weiblein‘.“

Was steht hinter dem Erfolg von *Malefiz,* dessen Ruf vor allem durch eine starke Mund-zu-Mund-Propaganda weitergetragen worden ist? Da ist in erster Linie die Idee der Sperre zu nennen, die an Phantasie, Geschicklichkeit, strategisches und taktisches Können der Spieler appelliert. Kinder und Erwachsene werden gleichermaßen angesprochen, was *Malefiz* zu einem hervorragenden Familienspiel macht. Weiter ist *Malefiz* ein ausgesprochen spannendes Spiel, gekennzeichnet auch von Spielwitz und jener Fröhlichkeit, die rein strategischen Brettspielen abgeht.

Malefiz soll den Spielabend „mit Freunden oder Bekannten noch harmonischer gestalten, als er vielleicht ohnehin verlaufen wäre“, meint das „Krone-Spielbuch“. Doch da sind erhebliche Zweifel anzumelden, denn wie selten ein Familienspiel unterzieht *Malefiz* die Mitspieler laufend neuen emotionalen Belastungstesten: Wer nämlich mit seinen Figuren auf und davon zieht und sich schon als Sieger wähnt, kann in Sekunden zum Gejagten und zum Opfer werden. In solchen Momenten versteht man dann leicht, weshalb das Spiel zu seinem Namen gekommen ist.

Synes Ernst

Endstation, alle aussteigen?

Wie sehen Jugendliche die Zukunft? Glauben sie daran, daß sich alles einmal zum Positiven wenden wird? Oder befürchten sie, daß die Welt in einem Atomkrieg untergeht? Viele Jugendliche sehen die Zukunft sehr düster. Einige sogar hoffnungslos. Für sie ist unsere Gesellschaft an einer Endstation angelangt. Doch selbst diese Gewißheit ist für sie kein Grund aufzugeben. Oder gar auszusteigen. Ganz im Gegenteil! Gerade diese Jugendlichen sind die Aktiven. Sie versuchen zu retten, was noch zu retten ist. Sie sind überzeugt, daß unsere Umwelt nie wieder sauber wird. Und trotzdem sind sie es, die sich am stärksten engagieren, unsere Umwelt vor weiterer Verschmutzung zu schützen. Sie sind es auch, die nach neuen Lebensformen suchen. Weg von der Technik. Weg vom Massenkonsum. Zurück zur Natur. Zurück in die Zukunft!

Das Jugendwerk der Deutschen Shell hat eine ganz neuartige Jugendstudie durchgeführt. Dabei wurde eine neugierige und weniger mißtrauische Fragerichtung erprobt. Tendenzen bei Jugendlichen werden nicht an den bestehenden Lebensstilen gemessen, sondern umgekehrt: Die Tendenzen werden als Lösungsversuche verstanden, die darauf hinweisen, daß das soziale und politische Leben selbst problematisch ist.

Sie erhalten die Jugendstudie „Lebensentwürfe – Alltagskulturen – Zukunftsbilder" vom Jugendwerk der Deutschen Shell, Postfach 600520, 2000 Hamburg 20.



SH 53/816

Neuheiten auf dem Markt der Schachcomputer

SpielBox stellt vor

Wie bereits seit einigen Jahren, so werden Schachcomputer sicherlich auch in diesem Jahr wieder zu den beliebtesten Artikeln im Weihnachtsgeschäft gehören. Um die Gunst der Käufer bewerben sich dabei neben bereits bewährten Geräten auch einige Neuheiten, die *SpielBox* nachfolgend kurz vorstellt.

Seit Dezember 1981 ist *Mephisto II*, die verbesserte Version des erfolgreichen Schachcomputers *Mephisto* der Münchner Firma Hegener & Glaser erhältlich. Während sich damals zunächst anstelle der bewährten stromsparenden CMOS-ROMs in den Programm-Modulen energiefressende EPROMs befanden, kann seit März 1982 der in CMOS-Technologie ausgeführte Programm-Modul *Mephisto II* für knapp DM 300,– erstanden werden. Das gegenüber seinem Vorgänger *Mephisto I* leicht modifizierte Grundgerät *Mephisto II* kostet zusammen mit dem neuen Schachmodul DM 698,–. Neben einer Erhöhung der Spielstärke gelang dem einzigen deutschen Schachcomputer-Hersteller eine Erweiterung der Bedienungs- und Anzeigemöglichkeiten. *Mephisto II* verfügt nunmehr über Schachuhr (bis 99min 59s) und Zugzähler sowie abschaltbaren Kontrollton und Zufallsgenerator. Acht Spielstufen, davon eine mit Zeitvorgabe bis max. 100min/Zug und acht Analysestufen zur Lösung von ein- bis achtzügigen Mattproblemen sind vorhanden.

Man kann die Stellungsbewertung sowie die Anzahl der noch zu prüfenden Varianten abfragen und beliebig viele Züge zurücknehmen. Die Eröffnung meistert *Mephisto II* mittels einer recht umfangreichen Eröffnungsbibliothek (280 Varianten), wobei er auch die Eingabe bzw. Vorwahl von beliebigen Eröffnungsvarianten gestattet.

Schachspieler, die auf hohen Bedienungskomfort nicht verzichten wollen, können sich für knapp DM 1200,– als Ergänzung des Grundgeräts das elektronische Sensorbrett *Mephisto ESB* zulegen. Hierbei handelt es sich um ein aus wertvollen Edelhölzern gefertigtes Schachbrett in Turniergröße (50 cm x 50 cm x 9 cm), mit eingelassenen Reedkontakten und Leuchtdioden. Der austauschbare *Programm-Modul ESB II* ist bezüglich des Programms mit *Mephisto II* weitgehend identisch, enthält jedoch eine etwas umfangreichere Eröffnungsbibliothek (320 Varianten). In einem Schubfach wird das *Mephisto*-Grundgerät untergebracht, so daß neben der Direkteingabe durch Bewegen der Figuren alle anderen Bedienungs- und Anzeigemöglichkeiten erhalten bleiben. Der Komplettpreis für den *Mephisto ESB II* (Grundgerät + Modul + Sensorbrett) beträgt DM 1598,–.

Für Schachspieler mit schmaler Brieftasche plant Hegener & Glaser für den Herbst 1982 die Einführung des Schachcomputers *Mephisto Junior*. Das für voraussichtlich DM 298,– erhältliche Gerät soll zwar klein (8cm x 15cm x 3cm), aber spielstark wie sein großer Bruder sein.



Das ist der Mephisto Junior

Seit Dezember letzten Jahres beliefert die Münchner Vertriebsfirma Sandy Electronic den Handel mit dem von Besitzern des Schachcomputers Sargon 2,3 ARB schon lange erwarteten Modul *ARB 3000*. Die wichtigsten zusätzlichen Merkmale dieses Moduls sind: Rücknahme von bis zu sechs Halbzügen, Erweiterung der Eröffnungsbibliothek und nachträgliche Umprogrammierbarkeit. Ein DM 498,– teurer Damemodul erweitert die Einsatzmöglichkeiten des Sargon 2,5 ARB.



Der Destiny Mini-Master

Als Neuheit präsentiert Sandy Electronic den Schachcomputer *Destiny Mini-Master*. Das für DM 398,– erhältliche Gerät erlaubt erstmals sowohl die Sensoreingabe auf dem integrierten Steckschachbrett als auch die Tastatureingabe. Bei der in sieben wählbaren Spielstufen möglichen Berechnung von Gegenzügen nutzt das aus dem Programm Sandy Encore weiterentwickelte Schachprogramm die gegnerische Denkzeit und kann darüberhinaus in zwei Analysestufen auch Schachprobleme lösen.

Eine weitere Neuheit der Firma Sandy Electronic ist das Vollsensor-Schachbrett *Mate*, das in Verbindung mit der dazugehörigen Schachprogramm-Kassette für DM 798,– den Heimcomputer *Apple II* zu einem leistungsfähigen Schachcomputer umfunktioniert. Die Bedienung des Gerätes ist einfach: während die Schachpartie auf dem Vollsensorbrett durchgeführt wird, kann auf dem *Apple II*-Monitor die Schachbrettdarstellung betrachtet oder auf Anzeige der gesamten Spielnotation umgeschaltet werden. Als Besonderheit können Hobby-Programmierer auch ihre eigenen Schachprogramme verwenden.

Die in Hongkong ansässige deutsche Firma Novag kündigt zum Weihnachtsgeschäft folgende Weiterentwicklungen bzw. Neuheiten an: *Savant II* mit Programmerweiterung von 24K beim Vorgänger auf nunmehr 32K, *Microchess II* mit verbessertem Programm und als Nachfolger des *Super Sensor IV* den *Sensor Dynamic*, dessen austauschbares 8K-Programm auf 16K erweitert werden kann. Star der Novag-Schachcomputer ist der bereits auf der Nürnberger Spielwarenmesse 1981 vorgestellte und jetzt endlich zum Preis von DM 1998,– erhältliche Schachroboter *Novag Robot Adversary*.

Fidelity Electronics brachte im Spätsommer dieses Jahres als neuestes Modell ihrer bereits bewährten Challenger-Gerätefamilie den *Chess Challenger Sensory 9* auf den Markt. Das DM 498,– teure Gerät ist mit einem Sensorbrett ausgestattet und bietet neun verschieden starke Spielstufen.

Unter der Bezeichnung *Conchess Ambassador* ist in den Kaufhäusern seit August 1982 für DM 798,– ein Sensor-Schachcomputer erhältlich, der von der Münchner Firma Consumenta Computer entwickelt wurde und ein Schachprogramm enthält, das auf dem erfolgreichen schwedischen Programm *Princhess* basiert. Einzelheiten lagen bei Redaktionsschluß leider nicht vor. *Björn Schwarz*



Der Schachroboter Novag Robot Adversary

Varianten und Finessen

Stammleser wissen es bereits: Unter dieser Überschrift finden Sie Vorschläge, Tips und Anregungen, wie Sie mehr aus Ihren Spielen machen können. Einsendungen unserer Leser sind uns jederzeit herzlich willkommen. Die besten Zuschriften werden mit einem *SpielBox*-Abonnement belohnt. Diesmal kommen ausnahmsweise gleich zwei Einsender in den Genuß eines Geschenk-Abos: Ronald Funck in Bad Homburg für seinen *Jamaica*-Beitrag und das „Spiele-Verbesserungs-Gremium“ in Langen für den *Sahara*-Artikel.

Bisher wurden an dieser Stelle überwiegend Spielvarianten veröffentlicht. Wir sind aber auch an Tips zu Spiel- und Gewinnstrategien interessiert. Wenn Sie interessante Beiträge liefern können, schreiben Sie bitte an folgende Adresse. Wir freuen uns auf Ihre Beiträge.

SpielBox
Redaktion „Besser Spielen“
Postfach 20 09 10
5300 Bonn 2

Ihr Knut-Michael Wolf

Frachtroß

In dieser Variante von *Dampfroß*, die sich der Engländer Derek Carver ausgedacht hat, werden nicht nur Eisenbahnlinien gebaut und betrieben, sondern auch Güter transportiert. Dafür brauchen Sie zusätzliches *Spielmaterial:*

– Etwa 100 LEGO-Steine einer Farbe mit 2 x 2 Noppen (die *Frachtgüter*);

– Bis zu 12 Paar LEGO-Steine mit 1 Noppen (zur Markierung des *Versandweges;* die Paare müssen sich in Farbe oder Form voneinander unterscheiden; je Mitspieler werden 2 Paare gebraucht);

– Ein kleiner Stapel Notizpapier (für die *Frachtbriefe*);

– Für jeden Spieler ein *Güterzug* mit 12 Waggons.

Dies ist nur ein Materialvorschlag. Das Spiel ist auch ohne *Frachtgüter* und *Güterzug* spielbar und den Versandweg können Sie mit farbigen Floh-Chips markieren.

Spielregeln:
Am Anfang unterscheidet sich diese Spielvariante nicht vom Originalspiel. Die Aufbauphase wird also nach denselben Regeln abgewickelt. Sobald jedoch die letzte Stadt an das Schienennetz angeschlossen wude und die Betriebsphase beginnt, wird nach geänderten Regeln weitergespielt. Dazu sind einige Vorbereitungen nötig.

Angefangen bei dem Spieler, der als nächster an der Reihe ist, erhält jeder einen Güterzug und legt ihn neben dem Spielplan vor sich aus. Den Spielstein, der die Position des Zuges auf der Karte markiert, setzt er in eine beliebige Stadt, die an sein Streckennetz angeschlossen ist. Nachdem alle Spieler ihren Zug eingesetzt haben, kommen die Frachtgüter ins Spiel. Jeder Teilnehmer stellt zwei Güterladungen zusammen. Für jede Ladung wird dreimal mit beiden Würfeln gewürfelt: Der erste Wurf (beide Würfelzahlen addiert) nennt die *Stückzahl* der Ladung, der zweite Wurf den *Startort* (roter Würfel = 1. Ziffer, blauer Würfel = 2. Ziffer), der dritte Wurf den *Bestimmungsort.*

Entsprechend der Stückzahl werden 2 bis 12 LEGO-Steine als Frachtgüter zusammengesteckt und auf den ausgewürfelten Startort gesetzt. Dann wird der Versandweg mit einem Paar der Markierungssteine gekennzeichnet: Ein Stein wird auf den Frachtstapel gesteckt, der andere auf den Bestimmungsort gestellt. Auf diese Weise ist für alle Spieler auf einen Blick erkennbar, welche Fracht von wo nach wo zu transportieren ist.

Währenddessen füllt ein anderer Spieler einen Frachtbrief aus: Start, Ziel, Stückzahl entsprechend der gewürfelten Werte.

Die *Entfernung* wird ohne Rücksicht auf das Schienennetz ermittelt. Es gilt die kürzeste Strecke zwischen Start und Ziel, die allerdings nicht durch See- oder Meeresfelder verlaufen darf. Der Bestimmungsort muß mindestens fünf Felder vom Start entfernt sein, sonst ist ein neuer Zielort auszuwürfeln. Zuletzt wird auf dem Frachtbrief der *Wert* der Fracht eingetragen. Dazu werden Stückzahl und Entfernung miteinander multipliziert.

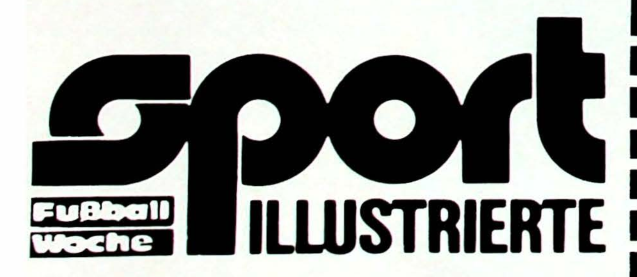
Beispiel: Für eine Frachtladung wurde gewürfelt 3 – 5, 2 – 3, 2 – 4. 8 Stück Frachtgut (3 + 5) werden in Kiel (2 – 3) plaziert; Bestimmungsort der Ladung ist Bremen (2 – 4). Der Frachtbrief sieht dann aus wie auf der folgenden Seite abgebildet.



So sehen Sportler ihren Sport

In SPORT-Illustrierte kommen sie zu Wort:

Raunc Aaltonen, Rudi Altig, Hein Bollow, Heiner Brand, Jupp Derwall, Moritz von Groddeck, Rudi Gutendorf, Huschke von Hanstein, Uli Hoeneß, Kevin Keegan, Niki Lauda, Hannes Löhr, Toni Mang, Helga Masthoff, Andreas Nischwitz, Pelé, Nelson Piquet, Hans-Jürgen Pohmann, Tina Riegel, „Bubi" Scholz, Alwin Schockemöhle, Helmut Schön, Norbert Schramm, Bernd Schuster, Vlado Stenzel, Hennes Weisweiler, Erhard Wunderlich



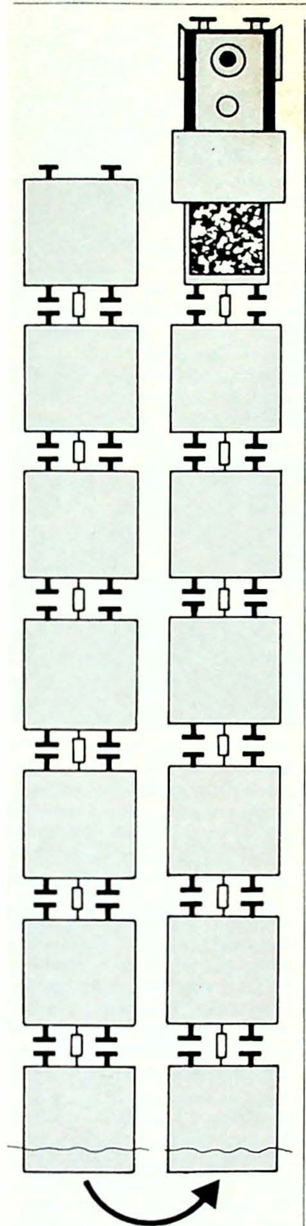
Gutschein im Werte von DM 3,80 für
1 Probeheft SPORT-Illustrierte
einfach ausschneiden und
einsenden an
SPORT-Illustrierte Abt. Vertrieb
Eintrachtstr. 110–118 · 5000 Köln 1

Vor- und Zuname

Straße/Nr.

PLZ Wohnort

M & M 113



Kopie auseinanderschneiden und so zusammenkleben, daß der Güterzug 12 Waggons hat.

Alle Frachtbriefe werden neben dem Spielplan ausgelegt.

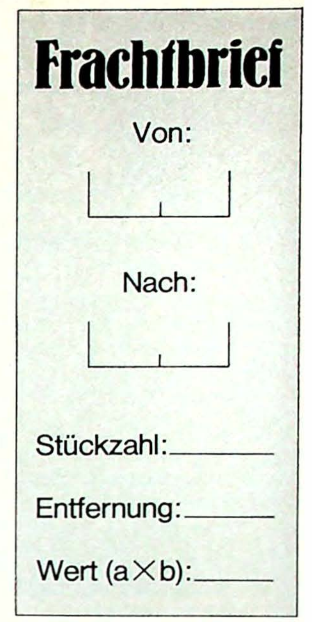
Nachdem jeder Spieler zwei Frachtladungen zusammengestellt hat, geht das Spiel weiter. Die Güter müssen abgeholt und an ihren Bestimmungsort transportiert werden. Dazu hat jeder seinen Güterzug mit 12 Waggons. Ein Waggon kann ein Frachtstück aufnehmen – mehr nicht. Eine Frachtladung darf nur als Ganzes befördert und nicht auf mehrere Fahrten oder Züge aufgeteilt werden. In ein und demselben Zug dürfen aber gleichzeitig verschiedene Ladungen transportiert werden – solange die Kapazität ausreicht.

Der Spieler, der als erster seinen Güterzug eingesetzt hat, beginnt. Wenn er Glück hat, liegt eine Frachtladung in der Stadt, in der sein Zug gerade steht. Falls er den Auftrag ausführen will (er ist nicht dazu gezwungen!), nimmt er die Güterladung vom Spielplan und verteilt sie – Stück für Stück – auf seine Güterwagen. Außerdem nimmt er den dazu gehörenden Frachtbrief an sich und fährt noch in derselben Runde mit seinem Zug los.

Wie beim normalen *Dampfroß*-Spiel wird der Zug durch Würfeln vorwärts bewegt. Doch gelten für das *Frachtroß* andere Regeln. Auf der eigenen Bahnstrecke darf der Zugstein bis zur doppelten Würfelzahl vorrücken, auf fremden Linien nur die einfache Augenzahl. Der Zug muß anhalten, wenn er eine Stadt erreicht, in der Fracht auf- oder abgeladen werden soll, oder wenn die Streckenfarbe gewechselt wird; die restliche Augenzahl verfällt dann.

Wenn eine Güterladung ihren Bestimmungsort erreicht, wird das Spiel unterbrochen. Die entsprechende Anzahl LEGO-Steine wird aus dem Zug ausgeladen und zusammen mit dem Frachtbrief an den „Bankhalter" übergeben, der dafür dem Spieler den Wert der Fracht auszahlt (bzw. seinem Konto gutschreibt). Anschließend erhalten alle Spieler die Gelegenheit, ihr Steckennetz auszubauen. Wer

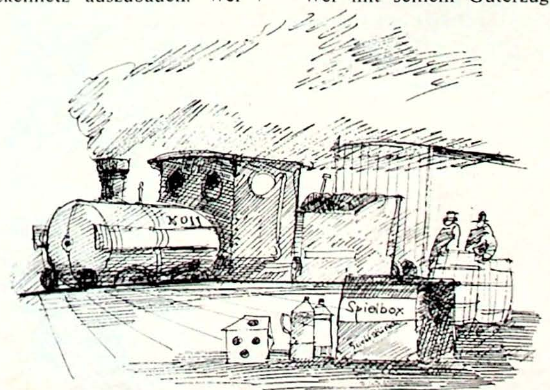




bauen möchte, würfelt mit einem Würfel; bei einer 1 oder 6 erhält er die Baugenehmigung. Er kann dann sein Streckennetz beliebig erweitern (ohne Begrenzung), wobei der Ausbau wie im Originalspiel nicht mit Würfelpunkten, sondern aus dem Vermögen des Spielers bezahlt wird. Da in dieser Spielvariante die Einkünfte höher sind, werden die Ausbaukosten *verzehnfacht*. Die Streckenerweiterung um ein Feld kostet beispielsweise 10 Einheiten.

Der Spieler, der seine Fracht abgeliefert hat, stellt dann – wie oben beschrieben – eine neue Frachtladung zusammen, so daß ständig doppelt so viele Güteraufträge wie Spieler da sind. Danach geht das Spiel weiter.

Wer mit seinem Güterzug auf eine andere Streckenfarbe überwechseln will, muß auf dem Übergangsfeld anhalten (restliche Würfelpunkte verfallen) und an den Eigentümer der neuen Strecke sofort eine Nutzungsgebühr von 20 Einheiten bezahlen. Von der nächsten Runde an darf er dann auf der neuen Strecke weiterfahren. Die Nutzungsgebühr gibt ihm das Recht, beliebig lange auf der neuen Linie zu bleiben. Dieses Recht erlischt, sobald er die Strecke verläßt. Kehrt er wieder auf die Linie zurück – und sei die Unterbrechung noch so kurz – ist die Nutzungsgebühr erneut fällig. Wer sich entschließt, die neue Strecke nicht zu nutzen, obwohl er bereits bezahlt hat, kann sein Geld nicht zurückverlangen.



Manchmal kann es vorteilhaft sein, eine Güterladung nur eine Teilstrecke weit zu transportieren und dann den Auftrag an einen anderen Spieler zu verkaufen. Die beiden Spieler vereinbaren dann einen Übernahmepreis, der in dem Augenblick zu zahlen ist, da die Fracht an einem vorher vereinbarten Ort abgeladen wird (das kann auch auf freier Strecke geschehen). Zu diesem Zeitpunkt wird der Frachtbrief übergeben. Nur der Besitzer des Frachtbriefes darf die Güter in seinen Zug laden. Versäumt er das, bevor das Spiel zu Ende geht, dann muß er als Konventio-

nalstrafe den doppelten Frachtwert zahlen.

Spielende
Gespielt wird eine vorher festgelegte Zeitspanne. Ist der Termin erreicht, sollte man noch eine bestimmte Rundenzahl weiterspielen (z. B. 10), um jedem Spieler die Möglichkeit zu geben, seine Fracht auszuliefern. Gewinner ist, wer das meiste Geld auf seinem Konto hat. Güter, die bei Spielende noch im Zug liegen, sind wertlos.

Taktik
Beim Aufbau seines Streckennetzes sollte jeder Spieler berücksichtigen, daß das Vorrücken der Züge und die Gebühren für die Benutzung fremder Strekken ganz anders als im Originalspiel geregelt sind. Man kommt auf den Linien seiner Mitspieler nur halb so schnell vorwärts wie auf den eigenen Gleisen – und man muß kräftig dafür bezahlen. Während bei *Dampfroß* Lücken von 1, 2 oder 3 Feldern im eigenen Streckennetz in Kauf genommen werden, können fehlende Anschlüsse im *Frachtroß* sehr teuer werden.

Jamaica

Das *SpielBox*-Spiel *Jamaica* (Heft 2/82) hat zahlreiche Anhänger gefunden. Einige Leser waren aber mit der Spielanleitung nicht zufrieden; sie haben Vorschläge zur Erweiterung des Spiels gemacht. Der interessanteste Beitrag kam von Ronald Funck aus Bad Homburg. Er klärte zunächst einige *Regelprobleme,* die auftreten könnten:

1. Ein Schiff darf nur über freie Felder gezogen werden und weder eigene noch fremde Schiffe „überspringen". Das gilt auch für die Hafen- und Stützpunktfelder. Das bedeutet gleichzeitig, daß jeder Spieler sich über die Reihenfolge, in der er seine Schiffe bewegt, im klaren sein muß; ein Spielzug darf nicht zurückgenommen werden. Wer mit einem Schiff die Route eines seiner anderen Schiffe blockiert, hat selbst Schuld.
2. Alle Hafen- und Stützpunktfelder dürfen nur von Schiffen der eigenen Farbe belegt werden; diese Schiffe sind dort auch sicher gegen feindliche Angriffe.
3. Schätze können nur neben den Feldern des eigenen
   - Heimathafens
   - Handelsstützpunktes
   - Inselstützpunktes

   deponiert werden, nicht jedoch neben dem eigenen Piratenversteck, da die Insel nicht dem Piraten gehört.

Nun einige Vorschläge, wie das Spiel erweitert werden kann:

1. Umladen
Ein Spieler, der an der Reihe ist, kann auch auf hoher See Schätze von einem seiner Schiffe auf ein anderes umladen. Dazu müssen die beiden Schiffe, zwischen denen umgeladen wird, noch aus der letzten Runde nebeneinander liegen. Erst nach dem Umladen wird gewürfelt und weitergezogen.

Eine Umlade-Aktion darf auch zwischen drei Schiffen stattfinden. Es ist aber nicht erlaubt, ein Schiff über ein anderes hinweg zu beladen. Wird die Ladung zwischen drei Schiffen neu verteilt, muß jedes Schiff neben den beiden anderen liegen.



Natürlich müssen auch hierbei die Grundregeln über die Maximalbeladung der Schiffe eingehalten werden.

2. Piratenversteck
Ist das Piratenversteck von einem eigenen Schiff besetzt, kann das Kaperschiff nach einem verlorenen Kampf nicht dorthin zurückkehren, sondern muß stattdessen in einen anderen eigenen Hafen. Ein Wurf mit einem Würfel entscheidet, welchen Hafen das Kaperschiff anlaufen muß:

1 + 2 Heimathafen
3 + 4 Handelsniederlassung
5 + 6 Inselstützpunkt.

Ist das angewürfelte Feld ebenfalls besetzt, wird neu gewürfelt.

3. Blockade
Feindliche Schiffe können einen Heimathafen blockieren, wenn sie die beiden Felder vor der Hafeneinfahrt besetzen. Schiffe, die sich zu diesem Zeitpunkt im Heimathafen aufhalten, können nicht über die Blockadeschiffe hinweggezogen werden. Der blockierte Spieler kann versuchen, die Blockade mit seinem Kaperschiff zu brechen. Dazu darf er – als Ausnahme zur Grundregel – mit dem Kaperschiff auf das Feld ziehen, das an beide Blockadeschiffe grenzt. Das Kaperschiff darf aber nur ein Blockadeschiff angreifen.

Wird die Blockade gebrochen, muß das besiegte Schiff in einen eigenen Hafen zurückgesetzt werden (entsprechend der unter „2. Piratenversteck" abgedruckten Tabelle). Scheitert der Versuch, muß sich das Kaperschiff in sein Piratenversteck zurückziehen.

Wenn ein Kaperschiff als Blockadebrecher um Hilfe gerufen wird, darf es, bis es die Blokkadeschiffe erreicht, mit der doppelten Geschwindigkeit über das Meer fahren unter der Bedingung, daß es unterwegs keine anderen Schiffe angreift. Sollte das Kaperschiff die ursprüngliche Absicht, die Blockade zu brechen, aufgeben (z. B., weil die Blockade inzwischen aufgehoben wurde), muß es zunächst eine Runde lang mit normaler Geschwindigkeit ziehen, bevor es wieder einen Angriff starten kann.

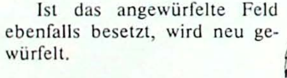
Auch verschiedenfarbige Schiffe zweier Verbündeter können eine Blockade aufbauen. Ebenso können sich zwei Spieler verbünden, um eine Blockade zu brechen. Der Blockierte kann auch einen Spieler, mit dem er nicht verbündet ist, um Hilfe ersuchen. In dem Fall kann vereinbart werden, daß die Hilfeleistung mit Gold bezahlt wird und wie und wo die Schätze übergeben werden (vgl. 1. „Umladen"). Bezahlt wird erst, wenn die Blokkade erfolgreich gebrochen worden ist.

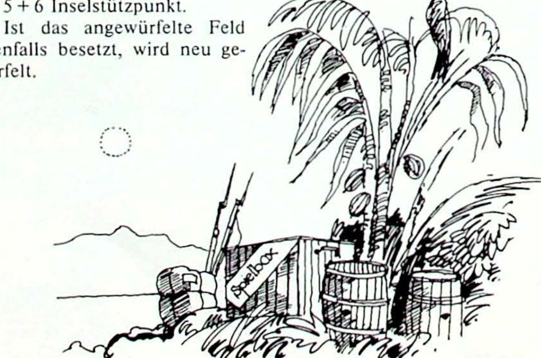
Die beiden *SpielBox*-Leser Gerhard Dobschall und Volker Obermeit haben in mehreren Partien festgestellt, daß oft nach einer gewissen Spieldauer ein Teil der Spieler sehr viel Gold gescheffelt hat. Der andere Teil, der kein Gold besitzt und nur auf das Kapern angewiesen ist, hat nur noch wenig Einfluß auf den Ausgang des Spiels. Um diesen unbefriedigenden Spielverlauf zu ändern, haben sie sich zwei Regeländerungen einfallen lassen, die sie kürzlich in der Amateur-Spieler-Zeitung *Amtsblatt* veröffentlicht haben:

1. Auch Handelsniederlassungen können von Kaperschiffen angegriffen werden. Das Resultat des Angriffs wird wie bei einem Kampf zwischen einer Galeone und einem Kaperschiff ermittelt, nur daß jetzt das Kaperschiff die niedrigere seiner beiden gewürfelten Zahlen zählt und die Handelsniederlassung die höhere.
2. Unbeladene Galeonen können beladene Galeonen angreifen. Das Resultat des Angriffs wird wie zwischen zwei Kaperschiffen bestimmt. Die siegreiche Galeone darf bis zur Hälfte des Goldes (aufgerundet) des besiegten Gegners umladen. Die Schiffe behalten ihren Standort. Da die besiegte Galeone weiterhin beladen ist, kann sie nicht im Gegenzug ihren Kontrahenten angreifen.

Hatte die Galeone jedoch nur noch ein Goldstück geladen, so verliert sie es, kann dafür aber im Gegenzug versuchen, das Gold zurückzuerobern. Mißlingt dieser Versuch, so ist sie versenkt und wird auf ihrem Inselstützpunkt neu eingesetzt. Hat sie dagegen mit ihrem Gegenangriff Erfolg, muß der ursprüngliche Angreifer auf seinem Inselstützpunkt neu beginnen.

Durch diese beiden Regelzusätze wird das Spiel in seiner Endphase interessanter, besonders für Spieler, die zu Beginn der Partie hohe Verluste hatten und deren Galeonen nun noch eine Aufgabe haben.





Computer-Spiele

Große Auswahl an Telespielen, Skat- und Schachcomputern der namhaftesten Hersteller. Alles zu äußerst günstigen Preisen. Fordern Sie erst unseren Katalog an, bevor Sie woanders kaufen. **Katalog gegen 1,40 DM in Briefmarken (Rückporto) von: Vicomp Versand, Hannoversche Str. 26, 3200 Hildesheim.**

Biete je 120,– DM für folgende 3M-Spiele: **Speed circuit, Regatta.** Suche auch andere 3M's. Guter Zustand!

M. Stobbe
Mühlenkamp 50, 2000 Hamburg 60.

3 M Spiel

(„Breakthru") zu verkaufen.
Tel. 0202/64 54 55.

Hobby-News

Ingo Martins Hobby-Versand, Importeur einer breiten Palette von Spielen, Zinnfiguren und Zubehör, bietet allen Interessierten einen neuen Informations-Service: Im Abonnement (6 Ausgaben zu DM 10,80) kann ein Neuheitenblatt bezogen werden, das regelmäßig erscheinen soll und auf Neuerscheinungen hinweisen soll. Zur Zeit ist allerdings der soeben neu erschienene Katalog (der dritte) die beste Informationsquelle. **Zu erhalten gegen DM 3,50 in Briefmarken bei: Hobby-Versand Ingo Martin, Postfach 10 10 20, 4200 Oberhausen 1.**

Spielbörse

Spielbörse: Markt der Möglichkeiten für SpielBox-Leser. Wenn Sie ein bestimmtes Spiel suchen ... oder Regeln verlegt haben ... oder ...

So wird's gemacht: Schreiben Sie den Text (am besten mit Schreibmaschine). Errechnen Sie den Preis. Schicken Sie Blatt, Coupon, Scheck (oder Beleg) an uns. Die Anzeige erscheint zum nächstmöglichen Termin.

Preise: 1 mm Höhe kostet DM 1,– (incl. MWSt.). Gewerbliche Anzeigen pro mm DM 1,50. 1 Zeile (ca. 32 Anschläge/Buchstaben) ist ca. 2,2 mm hoch. Überschrift: 5 mm. Randlinien: 4 mm berechnet. Chiffre-Gebühr: DM 6,78 (incl. MWSt.). Bei Chiffre-Anzeigen wird die Verlagsanschrift mitberechnet.

Coupon

Bitte veröffentlichen Sie beiliegende Privatanzeige in der Spielbörse.

______ mm hoch (x DM 1,–) zum Preis von DM ______

zuzüglich Chiffre-Gebühr von DM (incl. MWSt.) ______

Gesamtpreis DM ______

Dieser Betrag liegt als Verrechnungsscheck bei. ☐

Oder auf Ihr Postscheckkonto Köln 9 27 00-509, BLZ 370 100 50 ☐

Name Anschrift Unterschrift

Bitte schicken Sie den Coupon und den Text an: Courir, Godesberger Allee 108–112, 5300 Bonn 2.

Mythos 15

Die neueste Ausgabe von Mythos (15), der Zeitschrift des „Club für Fantasy- und Simulationsspiele e. V.", ist eine Sonderausgabe. Das Heft enthält im wesentlichen einführende Artikel, die sehr gut geeignet sind, Neulinge in die tieferen Geheimnisse des Spiele-Hobbies einzuführen. Ausführlich werden hier weitgehend unbekannte Spielegattungen vorgestellt: Konfliktsimulationsspiele, Tabletop-Spiele, Skirmish-Waregames (Mann gegen Mann), Rollenspiele. **Bezug: Überweisung von DM 4,90 auf das Postscheckkonto des CFS e. V. (PSchamt Essen, Kto-Nr. 637 44-430) Stichwort „Mythos 15". Sehr empfehlenswert!**

Sahara

Südlich von Frankfurt, in Langen, haben sich vier *SpielBox*-Leser oder -Leserinnen (?) zu einem „Spiele-Verbesserungsgremium" zusammengetan. Diese „SVG Langen" schrieb uns:

„Selbst langjährigen, erfahrenen Spielern wie uns passiert es einmal, daß man sich ein Spiel zulegt oder geschenkt bekommt und sich bereits nach kurzer Zeit herausstellt, daß es verbesserungswürdig ist. Besonders dann, wenn es sich um ein Spiel handelt, das nicht gerade zufällig in der *SpielBox* besprochen worden ist.

So ging es uns mit dem Spiel *Sahara* (von Walter Wolf Windisch, erschienen bei O. & M. Hausser). Bei diesem Spiel müssen die Spieler mit einem Kamel Lasten durch die Wüste von einer Startoase in zwei andere Oasen transportieren. Dabei machen Wanderdünen, Fata Morganas und ein sich zu Ende neigender Wasservorrat das Leben schwer. Ob man jetzt unbehelligt laufen darf, einer Fata Morgana hinterher läuft, oder im Sandsturm gegen den Wind ankämpft, wird von einer Drehscheibe bestimmt, wie beim Roulette. Auf diese Art und Weise ist das Spiel für Kinder ab dem 5. Lebensjahr geeignet. Anspruchsvollere Spieler dagegen fühlen sich nicht ganz ausgelastet, sind sie doch lediglich ausführendes Organ der Drehscheibe."

Die SVG Langen baute deshalb das Zufallselement ab und gab den Spielern die Möglichkeit, eigene Entscheidungen zu treffen. Die Ereignisse der Drehscheibe wurden auf Karten übertragen, und zwar gibt es nun 24 Routenkarten, 16 Fata Morganas (je vier für eine Himmelsrichtung), und 16 Sandsturmkarten (je vier für eine Himmelsrichtung).

Aber das Spiel war immer noch nicht perfekt: „Nach einigen Spielrunden auf diese Weise stellte sich heraus, daß wir große Schwierigkeiten mit dem Wasservorrat bekamen. Nichts leichter, als das zu beheben. Wir führten sechs Ereignisfelder mit 48 Ereigniskarten ein, denn schließlich kann einem ja in der Wüste noch mehr passieren als nur Fata Morganas oder schwindende Wasservorräte."

Nun endlich gab es keine Schwierigkeiten mehr. Die Spieldauer beträgt in dieser neuen Version etwa zwei Stunden.

Die SVG Langen sandte uns auch gleich eine komplette Neufassung der Spielregeln, die wir Ihnen nicht vorenthalten möchten:

Inhalt
Spielplan
2 Kamele und 2 Dromedare
8 Tragelasten in 4 Farben
24 blaue Wasserkanister
8 Wanderdünen als Spielfeldquadrate
6 Ereignisfelder als Spielfeldquadrate
48 Ereigniskarten
56 Spielkarten

Ziel des Spiels
Mit einem Kamel je eine Last zu Oase A und zu Oase B bringen. Wer als erster wieder bei einem Ausgangspunkt angelangt ist, hat gewonnen.

Vorbereitung des Spiels
Jeder Spieler erhält vier Spielkarten, ein Kamel mit Tragegestell, zwei Traglasten in der gleichen Farbe sowie sechs Wasserkanister. Diese werden am Spielfeldrand nebeneinander aufgestellt.

Die acht Wanderdünen und die sechs Ereignisfelder werden beliebig, möglichst gleichmäßig auf dem Spielplan verteilt, die Wanderdünen jedoch nur auf den Hitzefeldern (orange).

Die restlichen Spielkarten werden gemischt und verdeckt neben dem Spielplan aufbewahrt. Sie dienen als Talon. Ist der Talon aufgebraucht, so werden die abgelegten Karten neu gemischt und verdeckt zurückgelegt.

Die Ereigniskarten werden ebenfalls gemischt und daneben gelegt.

Ein Teil der Spieler startet auf Oase 1, der andere Teil auf Oase 2.

Spielablauf
Zuerst entscheidet jeder Spieler, ob er seinem Kamel eine oder gleich zwei Lasten auflädt.

Mit zwei Lasten beladen zieht das Kamel ein Feld weit. Mit einer Last beladen zieht es zwei Felder weit. Ohne Last zieht es drei Felder weit.

Wer seinem Kamel gleich zwei Lasten auflädt, kann nach dem Abladen der ersten Last in einer Oase gleich zur nächsten Oase weiterziehen. Wer sein Kamel nur mit einer Last belädt, muß nach dem Abladen erst wieder zurück an den Start, dort die andere Last aufnehmen und dann zur anderen Oase.

Spielkarten
Wer an der Reihe ist, spielt eine Karte aus und zieht anschließend eine neue vom Talon, so daß er in der nächsten Runde wieder vier Karten zur Auswahl hat. Die Karten haben folgende Bedeutung:
Fata Morgana: Alle Spieler – außer dem Spieler, der diese Karte ausspielt – werden entsprechend ihrer Beladung (siehe „Spielablauf") und Himmelsrichtung auf dem Spielplan verschoben. Außerdem müssen sie einen Wasserkanister abgeben. Beim Zug auf oder über ein Hitzefeld ist zusätzlich ein weiterer Wasserkanister abzugeben.

Endet der Zug auf einem Ereignisfeld, muß der betreffende Spieler *sofort* eine Ereigniskarte ziehen und ausspielen, auch wenn er noch gar nicht an der Reihe ist.

Kann ein Spieler nicht in die vorgeschriebene Richtung ziehen, weil er am Spielfeldrand steht, so muß er ebenfalls eine Ereigniskarte ziehen.

Es dürfen niemals zwei Fata Morgana-Karten hintereinander ausgespielt werden.
Sandsturm: Die Wanderdünen und Ereignisfelder werden entsprechend der Himmelsrichtung um ein Feld weiterbewegt. Wird dabei eine Oase von einer Wanderdüne belegt, liefert sie kein Wasser mehr bis die Düne weiterwandert.

Verdeckte Oasen dürfen zwar betreten werden, dort darf aber keine Ladung abgelegt werden.

Zieht ein Spieler sein Kamel auf oder über eine Düne, muß es dort stehenbleiben. Hat er eine Sandsturm-Karte, kann er sie ausspielen, wenn er an der Reihe ist. Andernfalls hat die ausgespielte Karte keine Wirkung und er kann so lange nicht in das Spiel eingreifen, bis er selbst eine Sandsturm-Karte vom Talon zieht oder ein anderer Spieler die Düne weiterbewegt.
Route: Je nach Ladung zieht der Spieler sein eigenes Kamel 1, 2 oder 3 Felder weit in senkrechter oder waagerechter Richtung.

Spielplanfelder
Oase: In den Startoasen kann der Vorrat von sechs Wasserkanistern aufgefüllt werden. In allen anderen Oasen gilt: Ein unbeladenes Kamel erhält einen Kanister, ein einfach beladenes zwei und ein doppelt beladenes drei Kanister Wasser. Kein Kamel darf mehr als sechs Kanister Vorrat haben.
Hitzefelder: Wer auf oder über ein Hitzefeld kommt, muß einen Wasserkanister abgeben, auch wenn dies bereits bei einer Fata Morgana geschehen ist.
Ereignisfelder: Zieht ein Spieler mit seinem Kamel auf ein Ereignisfeld, so nimmt er sich eine Ereigniskarte und führt die entsprechende Anweisung aus. Nur eine Karte, auf der ein Geier abgebildet ist, darf aufbewahrt und später ausgespielt werden.
Wanderdüne: Wird eine Wanderdüne durch eine Sandsturm-Karte aus dem Spielfeld gedrückt, so darf der Spieler, der das bewirkt hat, die Wanderdüne(n) auf ein beliebiges Hitzefeld neu einsetzen.
Wasservorrat: Ist der Wasservorrat aufgebraucht und das Kamel trägt ein oder zwei Lasten, dann muß es bei der nächsten Fata Morgana zurück an den Start und die Strecke neu beginnen. Trägt das Kamel keine Last und der Wasservorrat ist am Ende, scheidet der Spieler aus. Wer weniger als drei Kanister besitzt, darf einem Mitspieler mit einem größeren Wasservorrat einen Kanister abnehmen, wenn er auf das gleiche Feld zieht.

Die Zusammensetzung der 56 Spielkarten wurde bereits beschrieben. Bleiben noch die 48 Ereigniskarten, deren Inhalt wir Ihrem Einfallsreichtum überlassen wollen. Hier nur einige Beispiele:

„Dir ist Deine Uhr in den Sand gefallen. 1 Runde lang suchen."

„Du bist auf eine unbekannte Wasserstelle gestoßen. Tanke maximal 3 Kanister."

„Treibsand! Es dauert eine Runde, dann hast Du Dein Kamel endlich freigeschaufelt."

Und hier eine Auswahl von Geier-Karten, das sind Karten, auf denen zusätzlich ein Geier abgebildet ist, um zu kennzeichnen, daß sie nicht sofort ausgespielt werden müssen:

„Du legst einen zusätzlichen Nachtritt ein."

„Dein Kamel zeichnet sich durch besonders große Sprungkraft aus. Das nächste Hitzefeld wird übersprungen und macht Dir nichts aus."

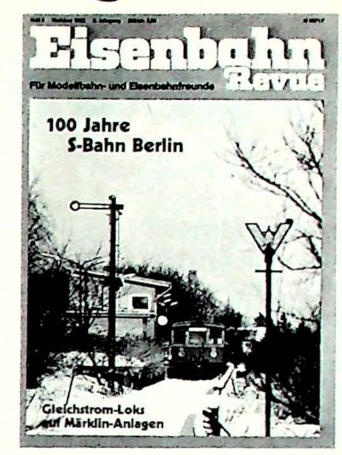
VTH-Fachzeitschriftenprogramm



FMT, die älteste deutsche Fachzeitschrift für RC-Flug u. Flugmodellbau mit dem größten Umfang.
Erscheint monatl. **DM 4,80**
Abonnement DM 57,60 (Ausland DM 67,–)



AMT, die führende Fachzeitschrift für Automodellbau u. RC-Automodelltechnik.
Erscheint monatl. **DM 4,00**
Abonnement DM 48,– (Ausland DM 58,–)

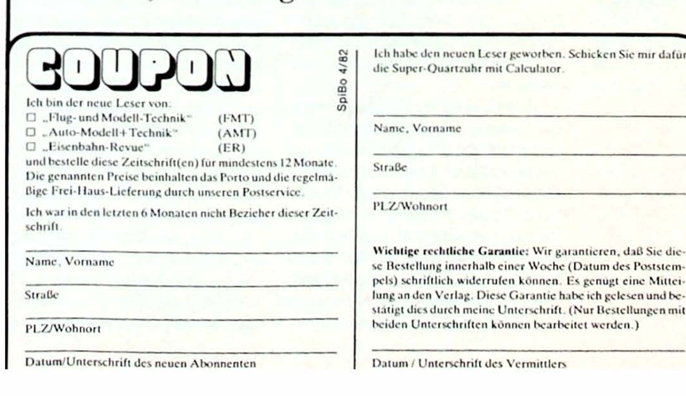


Eisenbahnrevue, die Zeitschrift für alle Freunde der Originaleisenbahn u. der Modelleisenbahn.
Erscheint alle zwei Monate **DM 5,50**
Abonnement DM 33,– (Ausland DM 44,–)

Es ist so leicht, für diese Modellbau-Fachzeitschriften einen neuen Leser zu finden!

Diese Zeitschriften sprechen für sich selbst und wir schenken Ihnen eine wertvolle Prämie, für die sich diese kleine Mühe lohnt. Diese Super-Quartzuhr mit zusätzlichem Calculator gehört Ihnen, wenn Sie einen Freund, einen Verwandten oder Bekannten von den Vorteilen, eine dieser Modellbau-Fachzeitschriften regelmäßig zu lesen, überzeugen.

Prämie



COUPON

SpiBo 4/82

Ich bin der neue Leser von:
- ☐ „Flug- und Modell-Technik" (FMT)
- ☐ „Auto-Modell+Technik" (AMT)
- ☐ „Eisenbahn-Revue" (ER)

und bestelle diese Zeitschrift(en) für mindestens 12 Monate. Die genannten Preise beinhalten das Porto und die regelmäßige Frei-Haus-Lieferung durch unseren Postservice.

Ich war in den letzten 6 Monaten nicht Bezieher dieser Zeitschrift.

Name, Vorname

Straße

PLZ/Wohnort

Datum/Unterschrift des neuen Abonnenten

Ich habe den neuen Leser geworben. Schicken Sie mir dafür die Super-Quartzuhr mit Calculator.

Name, Vorname

Straße

PLZ/Wohnort

Wichtige rechtliche Garantie: Wir garantieren, daß Sie diese Bestellung innerhalb einer Woche (Datum des Poststempels) schriftlich widerrufen können. Es genügt eine Mitteilung an den Verlag. Diese Garantie habe ich gelesen und bestätigt dies durch meine Unterschrift. (Nur Bestellungen mit beiden Unterschriften können bearbeitet werden.)

Datum / Unterschrift des Vermittlers

Technische Daten
- 8stellige LCD-Anzeige
- Rechner 8 Ziffern + 3 Zeichen
- Konstante + Fließkomma
- Alarm mit Testfunktion
- Stunden-Alarm
- Normalzeit, Wochentag, Datum
- Kalender-Automatik

Hinweis:
Ihre Prämie kommt, sobald die Abo-Rechnung bezahlt ist! Bitte Coupon ausfüllen. (Coupon auf Postkarte geklebt 60 Pf., im Umschlag 80 Pf. Porto)!
So oder so einsenden an:

Verlag für Technik und Handwerk GmbH,
Postfach 11 28, 7570 Baden-Baden 1

Wenn der Vater mit dem Sohne...

Beim Weihnachtseinkauf sollten Sie auf die wirklich guten Kinderspiele achten. *Helge Andersen* hilft Ihnen, die Spreu vom Weizen zu trennen.



Nichts scheint einfacher zu sein als das „Erfinden" eines Spiels für die Jüngsten. Man nehme einen bunten Spielplan, ein paar halmaähnliche Figuren und einen Würfel, lasse die Figuren in festgelegten Rundkursen ziehen und schlagen oder das ausführen, was bestimmten Feldern an Textanweisungen zugeordnet ist, und garniere alles noch mit einer aktuellen Comic-oder TV-bezogenen Handlung.

Jeder kennt diese Spiele, die alljährlich die sogenannte Neuheitenschwemme mit vorantreiben. Daß dieser Mangel an Originalität, Kreativität und andauernder Motivation ein wichtiger Grund dafür sein könnte, daß bei uns immer noch viele Erwachsene und sogar Jugendliche es nicht für möglich halten, welche spielerischen Schätze für sie bereit liegen, darüber sollte man einmal nachdenken.

Das Spielen mit jüngeren Kindern innerhalb der Familie hat – wen verwundert es – häufig eine Alibi-Funktion: Wir sind ja eine Familie, also setzen wir uns ruhig mal mit den Kindern zusammen und tun ihnen den Gefallen. Den Kindern bringt's ja Spaß.

In diesem *SpielBox*-Artikel soll auf einige Spiele für die Jüngsten aufmerksam gemacht werden, die aus dem großen Angebot an belanglosen Allerweltsspielen herausragen. Sie sind ausnahmslos erst in den letzten Jahren erschienen, erschreckenderweise sogar in drei Fällen wieder von den Herstellern aus den Programmen genommen. Vielleicht kann *SpielBox* dazu beitragen, daß sich alle, die mit Spielen für die Jüngsten zu tun haben (potentielle Erfinder und Hersteller genauso wie Eltern), einmal darüber Gedanken machen, welche Bedeutung dem Spielen für diese Altersgruppe zukommt.

Was besonders wichtig ist: Alle vorgestellten Spiele bringen Älteren, die mitspielen, auch den Eltern, so viel Spaß, daß von der erwähnten Alibi-Funktion keine Rede sein kann. Im Gegenteil: Schnell wird vergessen, daß es sich bei ihnen ja eigentlich um Kinderspiele handelt.

Ein Meilenstein unter den Kinderspielen ist das 1980 bei *Parker* erschienene *Rotkäppchen*; das heißt: es hätte einer werden können, denn bereits jetzt ist das Spiel für 2 oder 3 Kinder ab 5 Jahren wieder aus dem Programm gestrichen worden und nur noch durch Zufall hier und dort zu haben. Wer es irgendwo aufspürt, sollte zugreifen.

Jeder Spieler stellt eine Figur aus dem Märchen dar, und jeder hat (wie ungewöhnlich für ein Kinderspiel, ja für ein Spiel überhaupt!) ein anderes Ziel: Rotkäppchen gewinnt, wenn es das Haus der Großmutter erreicht, bevor der Jäger den Wolf gefangen hat; der Jäger gewinnt, wenn er den Wolf fängt, bevor Rotkäppchen das Haus der Großmutter erreicht hat; der Wolf schließlich gewinnt, wenn er Rotkäppchen fängt, bevor es am Haus der Großmutter angekommen ist. Das Märchen kann also jedesmal einen anderen, von der Vorlage abweichenden Verlauf nehmen.

Doch das Spielziel ist nicht das einzig Außergewöhnliche. Der gesamte Spielplan ist durchzogen von 16 x 16 Feldern, gewissermaßen ein ausgebauter Schachplan. Diese einzelnen Felder nimmt man kaum wahr, denn dominierend ist das große bunte Landschaftsbild mit einem Fluß, Blumen und Büschen und viel Gras. Auf einzelne Felder werden vor Spielbeginn die Spielfiguren aus Holz gestellt: die drei Häuser (Rotkäppchen, Großmutter, Jäger) in drei Ecken – Rotkäppchen und der Jäger vor ihr jeweiliges Haus – drei Bäume angrenzend in beliebiger Anordnung in die Spielplanmitte – ein Busch auf ein freies Feld – der Wolf auf ein an einen Baum grenzendes Feld – die Brücke als einzige Möglichkeit, den Fluß zu überqueren, an beliebiger Stelle. Jedes Spiel beginnt unter anderen Voraussetzungen.

Gezogen wird nach Würfelvorgabe, allerdings nicht als Sklave des ansonsten zumeist festgelegten Felderverlaufs. Die Spieler ziehen ihre Figuren in Richtungen, die sie für richtig halten – wohl einmalig für ein Kinderspiel!

Würfelt man den Buchstaben „K", so nimmt man die oberste Karte des für jeden Spieler gesonderten Stapels Überraschungskarten auf und befolgt die Anweisung. Wer noch nicht lesen kann, ist nach einer kurzen Erklärung der Illustrationen in der Lage, jede Karte auf Anhieb richtig zu deuten.

Rotkäppchen ist ein „intelligentes" Kinderspiel, das vom Kind Planung der Spielzüge fordert und doch weit entfernt ist von den für Erwachsenenspiele so typischen Abstraktionen. Ältere werden bei diesem Spiel nicht nur mit Freude mit-spielen, sie werden es gern spielen.



Fahrrad-Tour kreuz und quer (Otto Maier Verlag) ist eine Neuheit dieses Jahres und wendet sich an bis zu 6 Spieler ab 6 Jahren. Wiederum ist man nicht festgelegt auf „vorprogrammierte" Einbahnstraßen. Zwei Fahrräder sind die Spielfiguren, die allen Spielern zur Verfügung stehen. Wer an der Reihe ist, wählt eines der beiden Fahrräder aus und bewegt es ein Feld weiter. Drei Felder stehen pro Rad zur Wahl, insgesamt somit sechs.

Auch wird ohne Würfel gespielt, was den Zufallsfaktor erfreulich einschränkt. Statt dessen besitzt jeder Spieler fünf Karten, die die Zielorte der Fahrradtour auf dem bunten Plan zeigen. Immer wenn man einen solchen Ort erreicht hat, wird die entsprechende Karte abgelegt. Letzteres tritt auch dann ein, wenn ein Mitspieler mit dem Rad auf seinem Weg einen Ort erreicht, den nicht er, sondern (ohne daß er es weiß!) ein anderer eigentlich ansteuern sollte. Wenn ein Spieler alle seine Karten ablegen konnte, hat er das Spiel gewonnen.

Der Spielplan enthält einen Straßenplan mit vielen Abzweigmöglichkeiten. Innerhalb der bunten Landschaft kehren alle Karten-Abbildungen (die Zielorte) wieder. Einige Straßenfelder sind durch Symbole gekennzeichnet und haben eine besondere Bedeutung. So kann man auf einem „Smile"-Feld eine beliebige Karte ablegen, auf einem Feld mit zwei Pfeilen eine Karte gegen eine neue austauschen oder muß auf einem Pannen-Feld eine weitere Karte aufnehmen bzw. einmal aussetzen.

Dieses Spiel behandelt ein aktuelles, förderungswürdiges Thema, nämlich das Kennenlernen der näheren Umgebung in Form eines Familienausfluges per Fahrrad. Es ist ein Animateur für eine reizvolle Freizeitbeschäftigung, enthält keine Hektik, kommt ohne „Schlagen" aus und hat einen so schnellen Spielverlauf, daß es sich für mehrere Partien hintereinander geradezu anbietet. Vor allem aber muß jeder Spieler, ob jung oder etwas älter, seine aus 33 zur Verfügung stehenden Zielorten zufällig gezogenen fünf Karten so aneinanderreihen, daß er mit möglichst wenigen Spielzügen auskommt. Da aber alle Spieler die beiden einzigen Figuren bewegen, muß die Entscheidung, in welcher Reihenfolge man seine Zielorte ansteuern soll, jedesmal wieder neu getroffen werden. Daß man unbeabsichtigt seinen Mitspielern helfen kann, andererseits aber auch Vorteile durch Spielzüge seiner Spielpartner genießt, relativiert das logische Vorgehen gerade für Kinder sehr angenehm. *Fahrrad-Tour kreuz und quer* ist das vielleicht schönste (Nicht-nur-)Kinderspiel dieses Jahres!



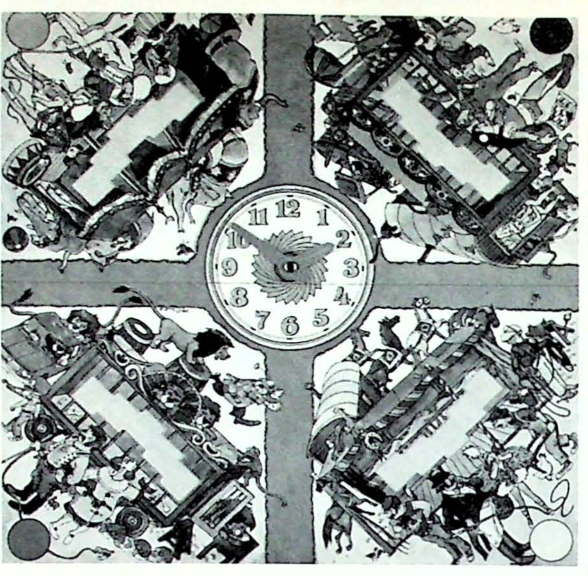
Den letzten beißen die Hunde (Spear) – nicht zu verwechseln mit einem gleichlautenden, älteren Glücksspiel – läßt zwei bis vier Spieler (weiß Gott nicht nur Kinder, wie es der Hersteller einschränkend meint!) ab fünf Jahren in den Genuß eines wiederum taktischen Spiels kommen. Die Grafik des Spielplans überzeugt nicht, sie ist zu kühl, ganz im Gegensatz zum Spielverlauf. Jeder Spieler versucht, seine fünf Kätzchen auf einem Rundkurs vor dem Hund in Sicherheit und nach Möglichkeit ins Ziel zu bringen. Jedes im Ziel ankommende Kätzchen bringt dem Spieler 10 Punkte ein. Unterwegs können die Kätzchen aber auch, falls sie keine andere Rettung mehr sehen, auf einen Baum klettern und wenigstens, je nach der Entfernung zum Ziel, 1 bis 8 Punkte sicherstellen. Gezogen wird mit jeweils einem beliebigen eigenen Kätzchen nach Würfelvorgabe.

Wird jedoch die Abbildung des Hundes gewürfelt, so muß der Hund, der eine festgelegte Startposition besitzt, ein Feld weiter bewegt werden. Zunächst droht den Kätzchen keine Gefahr, doch die Spieler wundern sich, wie schnell der Hund näher kommt! Wer mit genauer Augenzahl auf einen Baum klettern kann, hat oft noch einmal Glück gehabt. Erreicht der Hund nämlich ein Feld mit Kätzchen, so sind diese alle verloren und scheiden aus dem Spiel aus. Auf der letzten halben Runde vor dem Ziel setzt der Hund zum Endspurt an und zieht jeweils zwei Felder weit. Spätestens dann werden die Spieler sich entscheiden müssen, ob sie wirklich versuchen wollen, möglichst viele Kätzchen ins Ziel zu führen oder ob sie nicht zumindest ein Kätzchen allein vorlaufen lassen wollen, denn 10 sichere Punkte sind erfolgversprechender als 20 oder mehr unsichere. ▷

Welche Taktik angewandt werden könnte, hängt immer vom jeweiligen Verlauf ab. Hat ein Konkurrent z. B. bereits einige Kätzchen auf die Bäume geschickt, so weiß man, was man überbieten muß.

Den Letzten beißen die Hunde wird nicht mit abstrakten Spielfiguren gespielt, sondern mit „richtigen" Katzen und einem Hund, wobei der Hund eher einen Schönheitspreis gewinnen würde als die von ihm zu jagenden Kätzchen – vielleicht ein Grund, daß er sie vielleicht doch einmal während einer Spielpartie verschont...!





Der Verlag Herder in Freiburg hat sich (nicht als einziger) Hersteller, aber doch schwerpunktmäßig im Bereich Spiele) um sogenannte Kooperationsspiele verdient gemacht. Das sind Spiele, bei denen es keine Einzelsieger gibt. Gewonnen oder verloren wird gemeinsam, und um zu gewinnen, müssen alle Spieler einander helfen. Im vergangenen Jahr erschien mit dem *Zirkusspiel* ein Spiel für 2–4 Personen ab etwa 5 Jahren, bei dem nicht der Würfel bestimmt, was zu tun ist und wann kooperiert werden kann. Die zugrundegelegte Handlung:

Im Zirkus sind kurz vor der geplanten Vorstellung die Tiere ausgebrochen. Die Zirkusleute haben nur eine Stunde Zeit, die je fünf Elefanten, Pferde, Löwen und Affen einzufangen.

Auf dem bunten Spielplan liegen die Spielsteine mit den Tierabbildungen nach unten verstreut. Abwechselnd dreht jeder Spieler, der sich nur um „seine" Tierart kümmern soll, einen Stein um, merkt sich die Abbildung und legt ihn wieder verdeckt an den alten Platz. Glaubt im Laufe des Spiels ein Spieler zu wissen, wo alle seine fünf Tiere versteckt sind, darf er alle diese Steine auf einmal umdrehen und in den Käfig tun.

Enige Besonderheiten des Spiels sorgen für zusätzliche Spannung:

1. Nach jedem Durchgang, d. h. wenn jeder Spieler einmal an der Reihe war, wird die zur Ausstattung zählende Uhr fünf Minuten weiter gestellt.

2. Hat ein Spieler sich die Lage seiner fünf Tiere doch nicht genau merken können, werden die Steine wieder verdeckt zurückgelegt, und der Uhrzeiger

Wir empfehlen Ihnen

Rotkäppchen *)	Parker	2–3 Spieler	ab 5 Jahre	1980
Colorpillar *)	Parker	3 Spieler	ab 5 Jahre	1980
Emily Erdbeer-Spielesammlung	Parker	2–4 Spieler	ab 4 Jahre	1982
Zirkusspiel	Herder	2–4 Spieler	ab 5 Jahre	1981
Abenteuerspiel	Herder	2–4 Spieler	ab 5 Jahre	1982
Fahrrad-Tour kreuz und quer	Otto Meier	2–6 Spieler	ab 6 Jahre	1982
Kuckucksspiel	Otto Meier	2–4 Spieler	ab 4 Jahre	1980
Den Letzten beißen die Hunde	Spear	2–4 Spieler	ab 5 Jahre	1982
Was führt die Hilde den im Schilde?	Spear	2–4 Spieler	ab 5 Jahre	1982
Häschen in der Grube	Spear	2–4 Spieler	ab 5 Jahre	1981
Meine 4 ersten Spiele	Schmidt	2–6 Spieler	ab 5 Jahre	1982
Hand in Hand *)	F. X. Schmid	2–4 Spieler	ab 4 Jahre	1977

*) nicht mehr im Programm

wandert außer der Reihe fünf Minuten weiter.

3. Wer einen Löwen aufdeckt, hilft dem Löwen-Spieler, denn dieser darf den Stein anschließend sofort in seinen Käfig legen.

4. Wer seine Tiergruppe gefunden hat (in der Regel zuerst der Löwen-Spieler), wird zum Helfer. Er deckt weiter auf und gibt den Mitspielern Tips, wo er bestimmte Tiere vermutet.

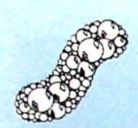
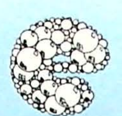
5. Ein Clown-Stein ist der Joker.

Das Spiel ist für alle gewonnen, wenn alle Tiere vor Ablauf einer Spieluhr-Stunde eingefangen worden sind. Gelingt das nicht, haben alle Spieler gemeinsam verloren. Einzelne Sieger gibt es somit nicht, denn wer sein individuelles Teilziel erreicht hat, ist ja im Interesse des gemeinsamen Ziels gezwungen, den anderen, so gut er kann, zu helfen.

Man kann den Schwierigkeitsgrad des *Zirkusspiels* dadurch verändern, daß man z. B. die Tiergruppen nur aus vier oder drei Tieren bestehen läßt oder die zur Verfügung stehende Spieluhr-Zeit verkürzt bzw. verlängert. Erwachsene werden schnell feststellen, daß es sich bei dem Spiel um alles andere als um ein „typisches" Kinderspiel handelt!

Diese vier ausführlich vorgestellten Spiele stehen exemplarisch für einige weitere, die zu spielen mit Kindern für Ältere äußerst lohnenswert sind. Bei ihnen muß man sich nicht unbedingt auf eine untere Niveau-Ebene „herablassen", nur um den Kindern einen Gefallen zu tun, sondern das Spielen bringt Älteren genau denselben Spaß. Und die Kinder erhalten Spielmaterial, das sie „lecker" macht auf weitere gute Spiele, an das sie später gern zurückdenken und das ihnen zeigt, daß das Spielen mit Gesellschaftsspielen keineswegs nur eine Angelegenheit für die Kleinen ist. Es ist so wie mit guten Büchern.

Abschließend seien noch ein paar Spiele genannt, die ebenfalls empfohlen werden. Reine Aktionsspiele fehlen in der Aufzählung, da sie ohnehin sehr altersübergreifend sind. Vielleicht fehlt in der Liste das eine oder andere Spiel – ein Ausschließlichkeitsanspruch kann nicht erhoben werden! –, aber sehr viele weitere Kinderspiele kommen sicher nicht in Frage.



Ob die Wortspielseuche ausbrechen wird, die einige Hersteller so offenbar zu erwarten scheinen? Etwa anderthalb Dutzend dieser Titel waren bereits auf dem Markt, rund ein Dutzend neuer ist hinzugekommen... Ob man dann, wenn die Verkäufe bei dem Überangebot zu wünschen lassen, einmal mehr die bekannten falschen Schlüsse ziehen wird: daß nicht mehr gespielt würde, daß die Käufer die so verlockende Auswahl nicht zu honorieren wüßten u. ä.?

Von <u>My Word</u> (ASS und Carlit) haben wir schon gesprochen: es ist eines der vielversprechendsten dieser Spiele, auch wenn man auf vierbuchstabige Wörter beschränkt wird, die man aus seinen Karten möglichst punkteträchtig anlegen soll (vgl. *SpielBox* 2/82, S. 14).

Auch <u>Option</u> (Parker) haben wir schon erwähnt (*SpielBox* 3/82, S. 14): durch die Art seiner Steine ist es etwas mühsam zu spielen und zudem durch seine Buchstabenverteilung und Punktwertung eher problematisch.

Manche dieser Wortspiele halten kaum, was sie versprechen und schon gar nicht, was wir von ihnen erwarten – so etwa <u>Wortduell</u> (ASS):

Wie bei „4 gewinnt" oder „Regie" sitzt man sich vor einem senkrecht gestellten Spielgitter gegenüber, in das man abwechselnd eines seiner 24 Plättchen fallen läßt. Diese sind auf beiden Seiten mit Buchstaben bedruckt – aber so, daß einem die meisten Lettern höchstens zweimal, manche gar nur einmal zur Verfügung stehen; E's gibt's nur vier, und das C kommt gleich gar nicht vor. Wird schon dadurch das Konstruieren der Wörter etwas schwierig und unlustig, muß man deshalb auch durch ständiges Plättchendrehen die gewünschten Buchstaben recht mühsam zusammensuchen, so bringt der Spielmechanismus noch weniger: Wenn ich ein Plättchen ins Gitter fallen lasse, zeigt es auf meiner Seite zwar das beabsichtigte Zeichen, auf der Seite des Gegners aber einen Buchstaben, der kaum in sein Konzept paßt. Raffiniert und präzis planen läßt sich das allerdings nicht – dafür reicht die Zahl der Plättchen nicht aus. Immerhin zerstört man sich auf diese Weise ständig gegenseitig die projektierten Wörter, auch wenn man mitunter auch einmal dem Gegner ungewollt hilft. So aber muß man mehr von Glück als irgendwelchem Können reden, wenn schließlich auf jeder Seite doch ein paar mickrige Wörter zustande kommen – und das kann ja kaum der Sinn sein.

Mehr bringt da zweifellos <u>Clip-on</u> (Milton Bradley): in einem Plastikgefäß stecken 100 Buchstabensteine – sie werden einzeln herausgeschüttelt und auf den Tisch gelegt – und wer schließlich mit einigen dieser Lettern ein Wort bilden kann, ruft es aus. Er darf sich dann die benötigten Teile herausfischen und sie zum genannten Wort zusammenstecken: die Steine sind so konstruiert, daß sie sich ineinander verhaken lassen und dann eine feste Wortleiste bilden. Nun kann man aber auch Buchstaben aus dem Haufen mit schon bestehenden Wörtern zu einer neuen Leiste kombinieren – und so einem Gegner ein Wort wegstibitzen oder ein eigenes verlängern. Sind alle Steine aufgebraucht, clippen die Spieler ihre Wörter zusammen, und wer die längste Wortkette besitzt, hat gewonnen.

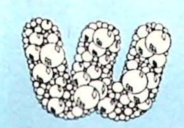
Raffiniert ist dann das Wegräumen: man schiebt die Leisten in den Schlitz des Austeilbe-

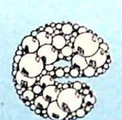
Hans Traxler:
Nur ein Spiel

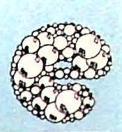
Würden Sie mit mir Poker spielen, Anette?

Klar, hätt ich schon Lust.

Ich meine Strip-Poker...







chers, und dieser trennt sie automatisch wieder in einzelne Steine – ein bißchen Schütteln – und die nächste Partie kann mit wohlversorgten und gut gemischten Buchstaben sofort beginnen.

Vom Material her unerfreulich ist Wort-Rummy (Schmidt Spiele): die zwar hübschen, aber zu dünnen Spielkarten werden schon nach wenigen Partien Spuren ungewollter Malträtierungen aufweisen. Da in den 71 (?) Karten nur ein C und ein K vorkommen und da auch andere Buchstaben etwas unterdotiert sind, muß man von vorneherein auf einen Teil seines Wortschatzes verzichten.

Immerhin funktioniert das Spiel dennoch: Aus seiner jeweils auf sieben Karten ergänzten Hand legt man Wörter aus, kann aber auch durch Veränderung gegnerische Wörter rauben. Ist das Paket aufgebraucht, gibt es Punkte für die Längen der Wörter, die man noch besitzt, plus Bonusse für einige Spezialfälle.

Durch wenigstens teilweise ausgezeichnetes Spielmaterial besticht Vokabo (Noris): die Buchstaben sind auf dicke Kartonplättchen gedruckt, und auf den vierstufigen, breiten Ablagebänken hat man endlich einmal ausgiebig Platz, sich zu organisieren und kunstvoll zu planen. Schade, allerdings, daß diese Bänkchen etwas schwächlich konstruiert sind: sie kommen teils schon beschädigt (und etwas mit Kleber notdürftig geflickt) an – und müssen wohl ab und zu neu zusammengekleistert werden.

Zu Beginn hat man 15 Buchstaben vor sich und nimmt jeweils zwei weitere auf, bis man schließlich ein erstes Wort auslegen kann. Wie bei Rommé ist dies allerdings erst möglich, wenn seine Lettern einen Wert von 20 Punkten ergeben. Danach darf man auch anlegen oder – unter Verwendung aller Buchstaben des betroffenen Wortes – umbauen. Dabei werden einem die je zwei Q, X, und Y, aber auch die sechs C (bei nur vier K und vier H) besondere Mühe bereiten – aber schließlich wird einer alle Kärtchen losgeworden sein. Die anderen notieren die Punktwerte ihrer Buchstaben als Verluste, der Sieger aber bucht alle diese Ergebnisse als Gewinne ...

Ist das die Variante, wo man bei jedem verlorenen Spiel ein Kleidungsstück ablegen muß?

In Ordnung. Ich mische. Sie geben.

Die Feministinnen werden jetzt jubeln, Frl. Anke, aber die Gesellschaft geht daran kaputt!

So wie beim Kreuzwortduell (Jumbo) (vgl. *SpielBox* 2, 17) zwei Spieler auf einem kleinen 5 x 5-Feld aus den jeweils gleichen Buchstaben möglichst viele Kreuzwörter legen sollen, so muß auch bei Quizzle (BCF/Flamenco) auf einem größeren Brett die Buchstaben benützen, die die anderen gewählt haben. Wieviele Buchstaben oder Wortend-Zeichen man jeweils nehmen darf, entscheidet der Würfel. Schwierig ist dabei, daß jeder die Buchstaben sofort einordnen muß und daß man Unbrauchbares nur bei einem Jokerwurf entfernen kann: wer da seinen Platz nicht geschickt einteilt und mit den Buchstaben der anderen nichts anzufangen weiß, wird bald in die Bredouille kommen. Problematisch sind auch etwas unpräzise Regeln – einiges muß man wohl zusätzlich abmachen, um ein vernünftiges Spiel zu gewährleisten.

Profi-Cross (BCF/Flamenco) besteht aus 13 Buchstabenwürfeln, einer Sanduhr und einem Spielplan mit Quadratfeldern. Innerhalb der festgelegten Zeit legt man mit den erwürfelten Buchstaben Kreuzwörter so auf das Brett, daß das Startfeld

bedeckt ist und möglichst viele Farbpunkte erreicht werden. Diese liegen in einiger Entfernung um das Startfeld herum und erlauben je nach Farbe, die erreichte Punktzahl mit 2, 3 oder gar 5 zu multiplizieren.

In diesem Jahr sollen auch noch ein Kreuzwortbuchstabenspiel (F X Schmid) und Super-Boggle (Parker) herauskommen: gesehen haben wir sie allerdings noch nicht.

Dafür sind mittlerweile die meisten anderen Spiele, die auf der Nürnberger Messe angekündigt wurden, eingetroffen.

So etwa Kopf und Zahl (Arxon) – eine von viel zu vielen „TicTacToe"-Varianten. Hier versucht jeder auf einem 4 x 4 Feld aus seinen „Gold"- oder „Silber"-Münzen eine ununterbrochene Dreierreihe zu bilden, in der jeder Taler die gleiche Seite zeigt und die vom Gegner nicht gleich zerstört werden kann. Da jeder vor dem Setzen jeweils – solange dies möglich ist – irgendeine Münze des anderen kippt und dadurch auf ihre andere Seite und in eine neue Position dreht, ergeben sich hier immerhin einige neue Problemchen.

In Meteor (ASS) gilt es, neun Raumgleiter auf dem gegnerischen Planeten zu landen: Via Würfelenergie bewegen sich die Flugkörper aufeinander zu und sperren sich gegenseitig den Weg ab. Zu einem bißchen Planung und viel Glück kommt nun noch Geschicklichkeit ins Spiel: nach Überschreitung der halben Flugdistanz, können die anfliegenden Gegner von Meteoren getroffen werden – mittels eines „Beschleunigers" darf jeder bis zu zehn solcher Geschosse übers Brett spicken und so vielleicht feindliche Gleiter zu einem neuen Start zwingen.

Eine unterhaltsame Mischung aus Strategie und Würfelglück, mit einfachen Regeln und nettem Spielmaterial zeigt Kreuzschlacht (BCF/Flamenco): Über ein 12 x 12-Felder-Brett bewegt man seine zehn Steine und versucht, mit der ganzen Reihe die gegenüberliegenden Randfelder zu erreichen. Das Resultat zweier Würfel darf man für einen Stein kombinieren oder zwei Steine um die Augenzahl je eines Würfels vor oder zurück ziehen. Da der Gegner quer vor einem durch auf sein eigenes Ziel zumarschiert, sperrt man sich bald einmal die Wege ab – und zudem darf man auch Steine an den Start zurückschicken, wenn man direkt auf ihnen landet...

Die Firma Bienengräber hat wieder eine ganze Serie „Tric-O-Tronics" importiert: Minispiele mit Bildschirm und jetzt farbigen Darstellungen des Geschehens, plus Uhr und Wecker in einem:

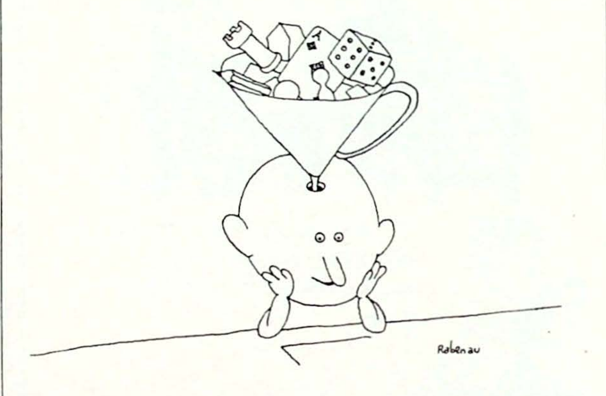
Da geht's etwa bei Blockhaus in Flammen darum, daß ein recht einsamer Westmann sich mit Händen, Füßen und einem Vorschlaghammer der heranstürmenden Indianer erwehrt und dabei kreuz und quer über die Palisaden hetzen muß, um die Brandpfeile und mitunter auch einige Indsmen auszulöschen.

Warum dann in Snoopy Tennis das liebe Hundchen ausgerechnet von einem Baum aus diese Sportart ausüben will, ist unklar – so aber wird er von Charlie und der etwas gemeinen Lucy mit Zuspielen traktiert, die ihn, baumauf, baumab, nicht zur Ruhe kommen lassen...

Glückliche Hühner legen Ei auf Ei und lassen sie in zunehmend hektischerer Folge eine Rutsche hinunterrollen – und Micky Maus im Hühnerstall jagt umher, um die zerbrechlichen Dinger in sein Körbchen zu fangen und vor dem Zerplatschen zu bewahren.

Diese Eier werden dann in der Verrückten Küche zu Pfannkuchen verbraten, wobei dem Koch nichts Gescheiteres einfällt, als die Omlettes wild herumzujonglieren – und natürlich gelingt es ihm nicht, alle wieder kunstvoll mit der Pfanne aufzuschnappen...

Ebenfalls von Bienengräber wird dann auch die noch kleinere Serie von Bandai-Electronics angeboten: Da muß man im Asphalt-Slalom eine mehrspurige und dicht befahrene Straße heil überqueren, darf im Robben-Zirkus einen Balljonglierenden Seelöwen vorführen, hat in der Wackelküche allerhand Ärger mit einem Dauerbeben und muß deshalb von Möbelstück zu Möbelstück flitzen, um sie vor dem Umfallen zu bewahren – und setzt sich schließlich als Feuerwehrmann gegen Knaller Ede zur Wehr, der tückisch eine Dynamitstange nach der anderen herabwirft, deren Lunte bereits lustig vor sich hin flackert...



Eines der interessantesten Elektroniks ist aber wohl Pac-Man (Coleco): in handlichem Tischmodell kann man hiermit für den großen Spielsaloon-Kasten trainieren und wird enormen Spaß daran haben, die drei Pac-Man-Versionen zu versuchen:

In Eat & Run erbeutet man Schätze, die vier Monster bewachen und versucht, sie rechtzeitig in sein Versteck und damit punkteträchtig in Sicherheit zu bringen: dies ist um so einträglicher, aber auch entsprechend riskanter, je später man sich jeweils anschickt, sie abzuladen.

In Hed-to-Head Pac-Man kann man gleichzeitig mit zwei gelben Verschlingern und entsprechenden Koordinationsproblemen auf die Hatz gehen oder sich auch zu zweit in die Aufgabe teilen –

und im normalen Pac-Man schließlich jagt der gelbe Fresser Energiepunkte sowie Ungeheuer und saust den Monstern davon, wenn sie dann auch ihm an den Kragen wollen. Wie beim großen Arkaden-Pac-Man kann man sich auch hier die Programmierung der Pinky & Co. merken und ihre Reaktionen zu berechnen suchen – allerdings entscheiden oft Winzigkeiten, ob sie so oder so schalten – aber irgendwann kennt man auch hier seine Pinkyheimer. So fordert dann auch dieser Pac-Man zu ständiger Verbesserung bisheriger Resultate heraus – und dazu, diesmal doch endlich diesen oder jenen dummen Fehler zu vermeiden: eine faszinierende und gelungene Miniaturisierung des derzeitigen Welthits.

Etwas fragwürdig ist aber Swat Swat The Mosquito (Coleco), wo man mit einer Fliegenklatsche auf die elektronisch herumschwirrende Mücke drischt. Trifft man sie, sirrt sie unter Absingen eines letzten Sssss weg, sonst – pic! – sticht sie zu. Wer zuerst fünf Moskitos gepatscht hat, gewinnt – was der Computer getreulich zählt und verkündet... *wlh*

Spiele von hoher Qualität, die leider vom Markt verschwunden sind: *SpielBox* ruft sie in Erinnerung.



Jedes Jahr wird auf der Nürnberger Spielwarenmesse eine Vielzahl neuer Spiele vorgestellt – und fast ebenso viele verschwinden aus den Katalogen der Spieleherstellcr. Bei der Entscheidung, welche Spiele aus dem Programm genommen werden, ist selten die Spielqualität ausschlaggebend. In den meisten Fällen entscheiden allein die Verkaufszahlen. So passiert es immer wieder, daß mancher spielerische Leckerbissen in der Versenkung verschwindet, weil Werbung und Handel es nicht verstanden haben, beim Käufer das nötige Interesse zu wecken.

Die *SpielBox* hat sich für Sie in den Archiven umgesehen. Die interessantesten Exemplare, von denen wir meinen, daß sie der Spielwelt erhalten bleiben müßten, stellen wir Ihnen in zwangloser Folge in unserer neuen Serie „Sammlerstücke" vor.

Anfang der 70er Jahre entdeckte die deutsche Spieleindustrie zum erstenmal den Spieltrieb der Erwachsenen. In jener Zeit brachten mehrere Hersteller anspruchsvolle Brettspiele in Buchkassetten auf den Markt. Zu den bemerkenswertesten Programmen gehörte damals eine Serie von Erwachsenenspielen, die die Firma F. X. Schmid veröffentlicht hatte. Alle Spiele dieser Serie waren hervorragend ausgestattet und verfügten über einen hohen Spielwert.

Unvergessen ist bei den Spielekennern das F. X. Schmid-Spiel *Laska*. In der *SpielBox*-Leserumfrage nach dem besten Spiel (Heft 1/82) konnte es sich im vorderen Drittel aller nominierten Spiele plazieren, ein beachtliches Ergebnis für ein Spiel, das seit sieben Jahren nicht mehr im Handel ist.

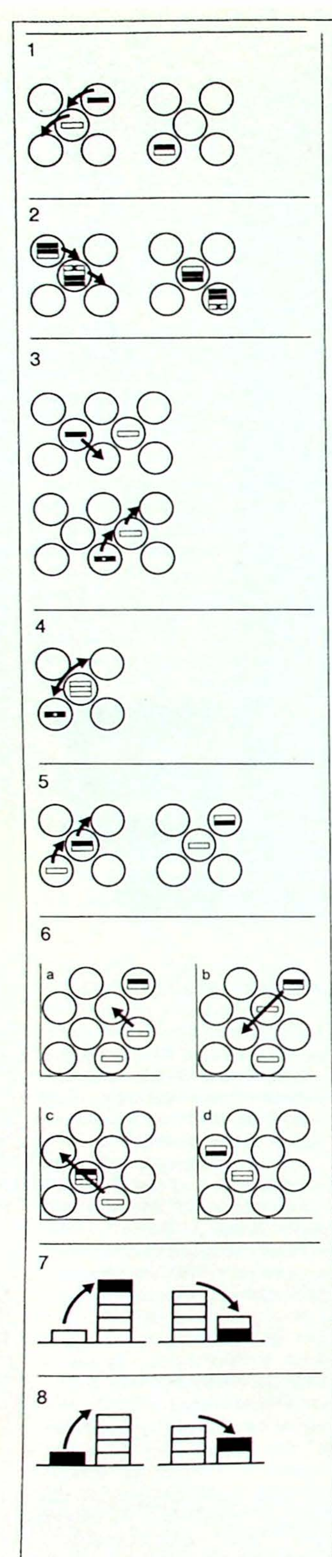
Den Titel verdankt *Laska* seinem Erfinder Emanuel Lasker (*24. 12. 1868 in Berlinchen/-Neumark – † 13. 1. 1941 in New York). Schachspielern ist Lasker nicht unbekannt: Er wurde 1894 Schachweltmeister und konnte den Titel 27 Jahre lang erfolgreich verteidigen, bis er ihn 1921 an Capablanca abgeben mußte. Neben Lehrbüchern über Schach veröffentlichte er auch Werke über Brett- und Kartenspiele (z. B. „Brettspiele der Völker", 1931). Bereits 1911 erschien eine kleine Broschüre mit den Regeln für *Laska*.

Für das Spiel, wie es 1973 bei F. X. Schmid aufgelegt worden war, hatte Eugen Oker die Regeln bearbeitet. Leider entsprachen die Verkaufszahlen nicht den Erwartungen, und so wurde *Laska* schon zwei Jahre später wieder aus dem Programm genommen. Daß die Herstellerfirma noch heute Anfragen nach dem Spiel erhält, ist Beweis genug für seine Qualität.

Zum Spiel gehört ein Spielbrett (Abb. oben) und 44 Spielsteine: je 2 mal 11 Steine in rot und grün (die „Offiziere"), sowie je 2 mal 11 transparente Steine in rot und grün. Hier die Original-Spielregeln im Wortlaut:

Der Spielbeginn

Beide Spieler sitzen sich gegenüber. Sie setzen ihre erste Garnitur von transparenten Steinen, der eine die roten, der andere die grünen, auf die ihnen zunächst liegenden drei Reihen der runden Spiel-Felder, so daß nur die mittlere Dreierreihe frei bleibt. Die anderen roten und grünen Steine bleiben zunächst neben dem Brett. Es wird gelost, wer das Spiel beginnt. ▷



Der Spielverlauf
Die Steine werden abwechselnd grundsätzlich diagonal gezogen und zwar nur ein Feld weit und nur nach vorwärts. Ein Gegner kann und muß durch Überspringen geschlagen werden, wenn man unmittelbar diagonal vor ihm steht und das Feld hinter ihm frei ist. Dabei kommt der geschlagene Stein nicht (wie beim Dame-Spiel) vom Brett, sondern der geschlagene Stein nimmt ihn unter sich mit (Abb. 1).

Ergibt sich aus der neuen Situation die Gelegenheit, auf die gleiche Weise noch einen gegnerischen Stein zu schlagen, kann und muß dies getan werden. *Es herrscht also Schlagzwang!* Dies kann und muß fortgesetzt werden, so oft dies möglich ist. Übersieht ein Spieler die Gelegenheit zu schlagen und macht stattdessen einen anderen, normalen Zug, muß er ihn auf sofortigen Einspruch des Gegners zurücknehmen und schlagen. Übersehen beide den Schlagzwang, geht das Spiel ohne Rücknahme eines Zuges weiter.

Im Verlauf einer Partie bilden sich auf diese Weise Türme unterschiedlicher Höhe. Dem Wert nach bleibt so ein Turm ein einfacher Stein entsprechend der Farbe seines obersten Steins. Er zieht und schlägt ganz normal. Dabei ist immer zu beachten, daß beim Schlagen *immer nur ein Stein* mitgenommen wird. Ist es bloß ein einziger, so verschwindet er unter der feindlichen Figur, sind es zwei oder mehrere aufeinander, wird jeweils der oberste Stein, *und nur er,* geschlagen und mitgenommen (Abb. 2).

Gelingt es einem Stein oder Turm, die Grundlinie des Gegners zu erreichen, wird er zum Offizier befördert: Der Stein oder oberste Stein eines Turms wird gegen einen Offiziersstein (rot oder grün) ausgetauscht. Der ausgetauschte Stein kommt vom Brett und bleibt außerhalb des Spiels.

Ein Offizier zieht und schlägt ebenso wie ein normaler Stein ein Feld weit, jedoch auch nach rückwärts. Er darf also in jede beliebige Richtung diagonal ziehen oder schlagen.

Das Spielziel
Derjenige Spieler ist Sieger, der alle gegnerischen Steine geschlagen hat, den Gegner unfähig zu einer Bewegung macht (einsperrt), oder dessen Gegner angesichts der Hoffnungslosigkeit seiner Position das Spiel aufgibt.

Soweit die Spielregeln, die wir mit freundlicher Genehmigung von F. X. Schmid abdrukken. Da das Spiel seit langem nicht mehr im Handel ist, hier ein Vorschlag, wie Sie es mit einfachen Mitteln nachbauen können:

Sie brauchen dazu ein gewöhnliches Schach- oder Damebrett. Die 1er-Reihe und die h-Reihe decken Sie mit einem Pappstreifen ab, so daß das Brett nur noch 7 x 7 Felder groß ist (Feldreihen a–g und 2–8). Gespielt wird nur auf den weißen Feldern.

Als Spielsteine verwenden Sie gewöhnliche Damesteine (11 weiße, 11 schwarze). Jeder Stein wird auf einer Seite mit einem kleinen Farbpunkt markiert. In Papier- und Bastelläden erhalten Sie kleine selbstklebende Markierungspunkte, die dafür gut geeignet sind. Liegt die unmarkierte Seite oben, ist es ein gewöhnlicher Stein; ist die markierte Fläche zu sehen, handelt es sich um einen Offizier. Erreicht ein normaler Stein die gegnerische Grundlinie, wird er einfach umgedreht und dadurch zum Offizier.

Das selbstgebaute *Laska* unterscheidet sich in einem Punkt vom F. X. Schmid-Spiel: Man kann nicht erkennen, ob die eigenen oder gefangenen Steine in einem Turm Offiziere oder gewöhnliche Steine sind. Es ist darum beiden Spielern gestattet, den Rang eigener und fremder Steine im Turm nachzuprüfen.

Ergänzende Anmerkungen zu den Spielregeln und zur Spieltaktik
Ein Stein, der die gegnerische Grundlinie erreicht, wird zum Offizier „befördert". Damit ist der Spielzug abgeschlossen. Wenn der Offizier in seiner neuen Eigenschaft einen gegnerischen Spielstein schlagen könnte, muß er damit bis zum nächsten Zug warten – vorausgesetzt, der Gegner läßt seinen Stein in der Gefahrenzone stehen (Abb. 3).

Ein Offizier darf ein Spielfeld nur einmal im selben Spielzug attackieren. Er kann also beispielsweise nicht dreimal über einen gegnerischen Turm aus drei Steinen hin und her springen und ihn auf diese Weise in einem einzigen Zug abbauen (Abb. 4).

Die Offiziere sind gegenüber der Dame im Dame-Spiel relativ unbeweglich: Sie dürfen wie die gewöhnlichen Steine nur ein Feld weit ziehen. Ihr einziges Privileg ist die Möglichkeit, sich in alle Richtungen zu bewegen.

Bemerkenswert an *Laska* ist, daß durch den Sprung über einen Turm nicht nur ein gegnerischer Stein gefangengenommen, sondern oft gleichzeitig ein eigener Stein befreit wird (Abb. 5).

Manchmal lohnt es sich, einen Stein zu opfern, um den Gegner mit Hilfe des Schlagzwangs in eine für ihn unvorteilhafte Spielsituation zu manövrieren (Abb. 6 a–d: Weiß opfert zunächst einen Stein [a] und zwingt Schwarz damit zum Schlagen [b]. Danach steht der schwarze Turm [für Weiß] in der richtigen Position [c], um die beiden gefangenen weißen Steine befreien zu können [d]).

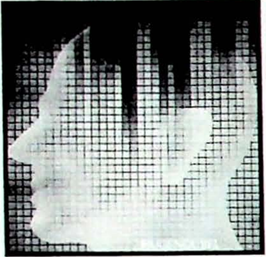
Die Türme, die im Verlauf des Spiels entstehen, sind wohlgeordnet: Enthalten sie gefangene Steine des Gegners, dann befinden sich diese immer alle zusammen im unteren Teil des Turms, während die eigenen Steine quasi als Wächter darüber liegen. Türme in mehrmals wechselnden Farben (z. B. schwarz-weiß-schwarz-weiß) gibt es bei *Laska* nicht.

Da die Anzahl der Steine auf dem Brett immer gleich bleibt, muß jeder Spieler versuchen, die gefangenen Stücke aus den Türmen des Gegners zu befreien. Dabei ist die Zahl der Wächter von Bedeutung. Gefangene Steine mit nur einem Wächter (Abb. 7) können in einem einzigen Spielzug freigesetzt werden. Je mehr Wächter der Turm enthält, desto sicherer sind die Gefangenen und desto mehr Spielzüge werden für ihre Befreiung gebraucht. Eine einmal freigesetzte Gruppe aus mehreren Spielsteinen kann vom Gegner nicht so schnell zurückerobert werden, da bei jedem Schlagzug ja nur *ein* Stein als Gefangener mitgenommen werden darf (Abb. 8).

Sollte dieser Artikel Sie dazu animiert haben, *Laska* wiederzuentdecken oder nachzubauen, würden wir uns freuen. Und sollten Sie selbst eine spielerische Kostbarkeit besitzen, lassen Sie es uns bitte wissen: Vielleicht ist das Spiel es wert, erneut einer breiten Spielerschaft bekanntgemacht zu werden.

Knut-Michael Wolf

Denkspiele aus der Zukunft
Martin Gardner



Ein neuer Gardner

Martin Gardner: Science Fiction Rätsel, Heinrich-Hugendubel-Verlag, München, Ca. 144 Seiten, DM 19,80.

„Schon wieder ein Gardner!" – einige Denkspieler rümpfen mit Sicherheit die Nase. Und wirklich: Martin Gardner ist ein äußerst fleißiger Vielschreiber, beileibe jedoch kein Fließbandautor! Wer seine in der Zeitschrift „Bild der Wissenschaft" erscheinenden Artikel kennt, wird mir recht geben. Gardner, diesem ausgesprochenen Denkspielspezialisten, diesem nach meinem vielleicht unvollständigen Bild von Mathematikern so unkonventionellen Rechenkünstler, diesem Martin Gardner fällt noch immer wieder etwas Neues ein.

Rechtzeitig zur Frankfurter Buchmesse lag nun sein ‚Ich-weiß-nicht-wievieltes' Werk vor: „Denkspiele aus der Zukunft". 36 sogenannte Science-Fiction-Rätsel enthält es, keines länger als 1 bis 1 1/2 Seiten. Denkspiele aus der Zukunft – das sind harte Nüsse für Kopfarbeiter, liebevoll verpackt in kleine Science-Fiction-Geschichten. Da ist z. B. die arme Ms. Hooker, Bewohnerin der ersten Marskolonie. Hier grassiert die Barsoomische Grippe, die Ansteckungsgefahr ist sehr groß. Übertragen wird die Krankheit durch direkten Kontakt mit infizierten Körpern oder Gegenständen.

Die Inkubationszeit beträgt ca. 3 Wochen, so daß bis zum Ablauf dieser Frist niemand weiß, ob er angesteckt ist oder nicht. Ms. Hooker verunglückt und muß sich drei Operationen unterziehen. Dr. Xenophon, Dr. Ypsilanti und Dr. Zeno werden sie vornehmen. Allerdings stehen für die drei Operationen nur zwei Paar Gummihandschuhe zur Verfügung, für eine Sterilisation der Handschuhe zwischen den Operationen bleibt keine Zeit. Wie kann man nun das Ansteckungsrisiko sowohl für den Patienten als auch für die drei Ärzte ausschließen?

Natürlich gibt es zu allen Aufgaben die Lösungen am Ende des Buches. Auch hierbei hat Gardner sich etwas Neues ausgedacht: Für viele der Denkspiele gibt es zwei oder manchmal sogar drei Lösungen. Schlägt man zu einer Aufgabe im Lösungsteil nach, so gibt es hier eine Antwort. Zugleich wird jedoch eine problemverwandte Frage gestellt, deren Lösung dann im 2. Lösungsteil steht. So hat der interessierte Leser die Möglichkeit, das eben Erlernte sogleich anzuwenden!

Sowohl der Science Fiction-Liebhaber als auch der „Knifflertyp" kommen voll auf ihre Kosten. Für den einen gibt's eine Menge Anspielungen auf berühmte SF-Vorlagen, und der Denkspieler hat wieder eine Zeit lang harte Nüsse zu knacken! Resümee: Nicht *„schon wieder* ein Gardner", sondern *„endlich* wieder ein Gardner!" *Helmut Steuer*



Hervorragendes Ausnahmebuch

Frederic V. Grunfeld, Spiele der Welt. Geschichte – Spiele – Selbermachen, Deutsche Bearbeitung: Eugen Oker, Krüger Verlag 1982, 282 Seiten mit über 1000 Illustrationen, Brosch., DM 39,80

Leider viel zu selten sind jene Spielebücher, die man immer wieder einmal, ohne besonderen Anlaß, vom Schaft nimmt: einfach so, weil einen das prächtige und besondere Bildmaterial lockt – und die man dann doch nicht gleich wieder weglegt, weil man bald da, bald dort am Text hängenbleibt...

So ein Ausnahmebuch ist Frederic V. Grunfelds *Spiele der Welt. Geschichte, Spielen, Selbermachen.* E ist zwar bereits vor einigen Jahren erstmals erschienen, wurde nun aber in einer preiswerten Softcover-Ausgabe neu herausgebracht: Grund genug, nochmals darauf hinzuweisen.

Wer nach modernen, brandneuen Titeln sucht, wird allerdings enttäuscht werden: die hier dargebotenen Brettspiele, aber auch die Spiele für Straßen und Plätze, für Wald und Feld, für Feste sowie die Tricks, Kunststücke und Knobeleien sind alt, uralt sogar.

Das allerdings bedeutet nicht, daß nun jedermann auch alle diese Spiele bereits kennen wird: anders als in den sattsam bekannten Abschreibebüchern findet man hier eine recht vollzählige Sammlung jener Titel, die man wegen ihres Altes, ihrer Qualität, ihrer schöpferischen Einmaligkeit und ihrer Verbreitung wirklich Klassiker nennen darf.

Dadurch wird beeindrukkend deutlich, wie sehr Spiele nicht nur bloßer Zeitvertreib, sondern doch auch wesentliches und wertvolles Kulturgut sind. Zudem aber werden alle diese Klassiker in Grunfelds Werk auch so dargestellt, daß man sie – endlich – wieder oder gar ein erstes Mal auch gleich spielen möchte.

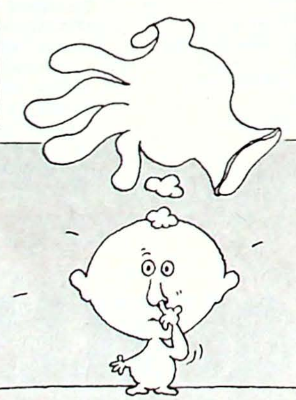
In einer kurzen Einleitung zu jedem Spiel erfahren wir, was man an Gewissem oder manchmal auch nur Vermutetem über seinen Ursprung, seine Geschichte und seine Verbreitung weiß. Danach folgen jeweils prägnante, aber doch präzise Regeln.

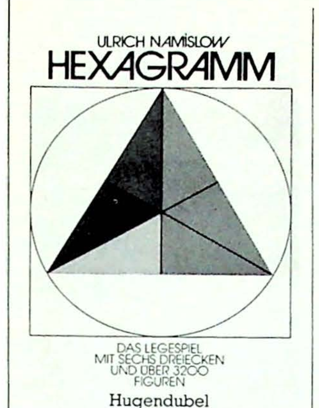
Weil man nun aber manche dieser Spiele im Handel nicht mehr finden wird, sie aber dennoch selbst ausprobieren möchte, erweisen sich auch die Bastelanleitungen als sehr nützlich: nach Listen des benötigten Materials und der Werkzeuge kommt in Bild und Wort die detaillierte Erklärung, wie man – Begabung vorausgesetzt – attraktive Bretter und Figuren selbst herstellen kann.

Da das Werk auch wirklich für den praktischen Gebrauch gedacht ist, helfen Symbole, auf den ersten Blick festzustellen, welcher Art ein Spiel ist, wieviele Personen sich beteiligen können, wielange eine Partie dauert und auch wie groß der Aufwand ist, wenn man es zuerst noch basteln muß.

Zu alledem – und als ob das für ein ausgezeichnetes Buch nicht schon genügte – kommt nun noch das einzigartige Bildmaterial: uralte, alte, aber auch moderne Bretter und Figuren sind hier ebenso zu bewundern wie herrliche Photos von Spieleszenen aus aller Welt und aus verschiedenen Zeiten.

Es gibt nur ein paar wenige grundlegende und wichtige Bücher, die in jede, auch noch so kleine Spielebibliothek gehören: wegen seiner Texte, aber auch wegen seiner Illustrationen gehört *Spiele der Welt* bestimmt dazu. *Walter Luc Haas*





Eine wahre Pracht

Ulrich Namislow: Hexagramm. Formen, Spielen, Bilden, ca. 288 S. mit über 3200 Figuren und mit sechs Dreiecken aus Holz im Schuber. Heinrich-Hugendubel-Verlag, München. Ca. DM 38,–

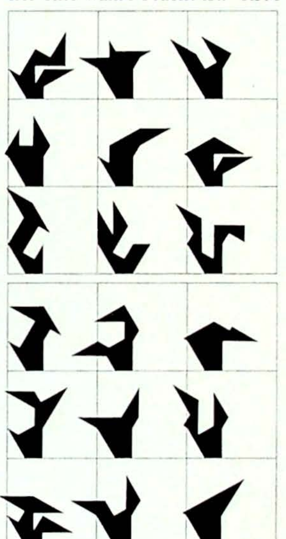
Figurenspielen wird eine lange Geschichte nachgesagt. Speziell das chinesische *Tangram* soll Jahrtausende alt sein. Die ältesten Quellen, auf die es zurückzuführen ist, stammen allerdings aus dem Jahre 1812.

Unbeschadet ihres Alters erfreuen sich Legepuzzles in allen Variationen großer Beliebtheit. Insbesondere *Tangram*, das Sieben-Schlau-Brett oder Weisheits-Brett, übt eine große Faszination aus. Wahrscheinlich deshalb, weil der Charakter dieses chinesischen Spiels anders ist als der europäischer Puzzlespiele. Jede Figur des *Tangram* besteht aus einer immer gleichen Anzahl von Teilen – sieben – und die Formen dieser sieben Teile bleiben immer gleich; sie sind entstanden aus der Zerlegung eines Quadrats.

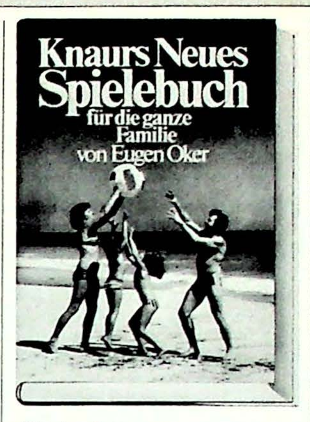
Die Idee, Flächen beliebiger Art in Teile beliebiger Anzahl, Größe und Form zu trennen, liegt nahe. Ulrich Namislow hat sie verwirklicht – noch spannender und schwieriger als *Tangram*.

Es ist erstaunlich, daß aus einer simplen Idee auch heute noch ein bemerkenswertes Spiel entstehen kann; mehr noch: ein Buch – ein Spiele-Buch. Ulrich Namislow hat sein *Hexagramm* aus einem unregelmäßigen Fünfstern entwickelt. Sechs formengleiche, ungleichseitige, rechtwinklige Dreiecke aus Holz sind das Material zum Spielen, die mehr als 280 Seiten des Buches sind der Stoff zum Lesen. Nein, nicht Lesen – zum Denken. Oder, wie der Untertitel des Buches aussagt, zum „Formen, Spielen, Bilden".

3200 Aufgaben und nur für 100 davon sind Lösungen angegeben. Mehr Lösungen wären Spielverderber, meint Ulrich Namislow. 3200 Herausforderungen warten also auf Sie. Sie sind verpackt in ein Buch, das vom Spielwert und von der Ästhetik her eine wahre Pracht ist. *RFM*



Hier sind 18 Beispiele von den 3200 Aufgaben, die Ulrich Namislow in seinem Buch zum Knobeln bietet.



Gut, aber unübersichtlich

Eugen Oker: Knaurs Neues Spielebuch, Knaur-Verlag, 260 Seiten, DM 29,80.

Über Eugen Oker noch ein Wort zu verlieren, ist vergebliche Mühe. Denn welcher Spielebegeisterte erinnert sich nicht an seine humorvollen und fachkundigen Spielerezensionen.

Nun – seit ein paar Jahren hat man vom „Spiele-Papst" nicht mehr viel gehört. Er verließ den Thron und ein ebenbürtiger Nachfolger ist nicht in Sicht. Um so mehr freute ich mich, als ich im Herbst ein neues Buch von Oker entdeckte: *Knaurs Neues Spielebuch*. Der Preis von 29,80 DM erschreckte mich zwar, doch dafür hielt ich auch ein knapp 260 Seiten dickes Werk in den Händen.

Gewiß – der Umfang allein macht es nicht, bisher stand der Name Oker für Qualität. Ob ich mich allerdings über den Kauf freuen oder ärgern soll, weiß ich bis heute nicht. Kurz: ich habe ein zwiespältiges Verhältnis zu diesem Buch.

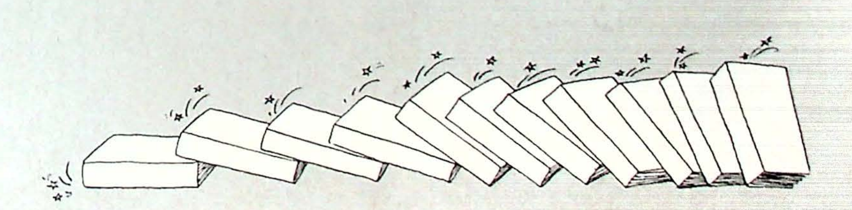
Da ist auf der einen Seite der Umfang. Oker beschreibt rund 1400 Spiele aus den Bereichen Fang-, Versteck-, Lauf-, Kraft-, Wurf-, Ball-, Brett-, Wort-, Würfel-, Karten- und Solospiele. Es gibt nahezu kein Spiel, das unerwähnt bleibt. Durch diese Fülle ergibt sich das Problem der Übersichtlichkeit.

Es ist Oker nicht gelungen, das Buch so aufzubauen, daß jeder damit etwas anfangen kann. Der Verlag betont zwar, der größte Vorzug dieses Buches sei, daß es nicht eintönig Spiel an Spiel aneinanderreiht, hat Oker doch versucht, die Spiele in einen durchgängigen Text einzubauen. Auch seine literarischen Ambitionen werden bisweilen sichtbar. Dadurch kann man dieses Buch fast in einem Zug durchlesen. Um aber dieses Ziel zu erreichen, verzichtet Oker im Text nahezu ganz auf die Beschreibung der genauen Regeln.

Wer die Skatregeln erlernen will, der muß eine Tabelle, die sich am Ende jedes Kapitels befindet, aufschlagen. Um wohl Platz zu sparen, hat man ein Nummernsystem eingeführt, und das liest sich beim Skat dann so: Skat, Grundregeln 1, 4, 5, 7, 9, 16. Also auch nicht klüger! Man muß wieder eine andere Tabelle suchen, und dort steht dann bei Grundregel 1: „Geber auslosen, mischen, abheben. Geber gibt."

Es ist doch sehr fraglich, ob man die angebliche Eintönigkeit anderer Spielebücher zugunsten dieser Unübersichtlichkeit aufgeben sollte. Ein gutes Spielebuch ist ein Nachschlagewerk für denjenigen, der eine Spielregel vergessen hat, der ein neues Spiel erlernen oder aber eine „Streitfrage" klären möchte. Dieses leistet das neue Oker-Buch nur sehr unvollkommen.

Eine Fehlinvestition? Für den Spieleinteressierten nicht, da er interessante Varianten von bekannten Spielen erfährt und ansonsten ein richtiges „Spiele-Schmöker-Buch" hat. Für den, der ein umfangreiches Regelbuch erwartet, ist es allerdings eine Enttäuschung. *Helmut Steuer*




Sind sie noc

n zu retten?

Herr Reimer will partout die Menschheit retten. Angefeuert von Ehefrau Margot und Tochter Karin kämpft er verbissen gegen außerirdische Eindringlinge. Aber hat er überhaupt eine Chance? Sohn Ernst bezweifelt das. „So ungeschickt können auch nur Erwachsene die Erde verteidigen", denkt er heimlich. Er selbst ist natürlich Spezialist. Auf Defender*. Dem spannenden Video-Computer-Spiel, exclusiv von Atari®.

Atari bietet das umfangreichste, spannendste und lustigste Programm an exclusiven Video-Computer-Spielen.

Das Video-Computer-System ist einfach zu handhaben. Es braucht nur am Antennen-Eingang Ihres Fernsehers angeschlossen zu werden und schon geht es los.

In Kaufhäusern, Spielwaren- oder Fernsehgeschäften können Sie Atari ausprobieren. Wir garantieren Ihnen dabei viel Spaß.

Wie werde ich Mitglied im Atari®-Club?

Ganz einfach. An den Atari®-Club, Bebelallee 10, 2000 Hamburg 60, schreiben. Wir schicken Ihnen dann alle nötigen Informationen zu.

Name: ....

Adresse: ....

Ich habe schon ein Atari® Video-Computer-System

☐ ja ☐ nein

*Atari and design are trademarks of Atari, Inc. © 1982 Atari Inc. All rights reserved. Trademark of Williams Electronics, Inc.



Wir sind kaum zu schlagen.



Doppelkopf

Seit einigen Jahren existiert der Deutsche Doppelkopfverband mit Sitz in Braunschweig. Ihm sind z. Z. 18 Doppelkopf-Vereine in Aachen, Bonn, Darmstadt, Frankfurt, Freiburg, Hannover, Heidelberg, Kassel, Kiel, Minden, Möchengladbach, Mönkeberg, Offenbach, Wiesbaden (2), Wittingen, Wolfsburg und Braunschweig angeschlossen.

Wer in einem Verein Doppelkopf spielen möchte, selber einen Verein gründen möchte oder Fragen zum Spiel hat, kann nähere Informationen von Udo Weinhausen, Erlenkamp 25, 3300 Braunschweig erhalten.

Oder: Gegen eine Schutzgebühr von DM 5,– können die relevanten Unterlagen (Spielregeln, Turnierordnung, Verbandszeitung) bezogen werden bei: Wolfgang Oberländer, Carl-von-Ossietzky-Straße 29, 6200 Wiesbaden.

US-News

TSR – der Newcomer unter den US-Spieleherstellern, groß geworden durch das Fantasy-Rollenspiel „Dungeons and Dragons", hat die auf Cosim-Spiele spezialisierte Firma „SPI" aufgekauft. SPI, der fleißigste Neuheitenproduzent unter den Spieleherstellern, unter anderem auch Herausgeber zweier Spiele-Zeitschriften (S & T; Ares), hatte sich wohl finanziell übernommen.

TSR will nun S & T (zweimonatlich, mit komplettem Spiel) weiterführen, Ares einstellen und jeden Monat vier SPI-Titel neu auflegen.

Weiter interessant: Einige der SPI-Mitarbeiter gehen nicht mit zu TSR; sie machen sich als „Victory-Games" selbständig, allerdings unter der Obhut einer Muttergesellschaft, Monarch-Avalon. Dahinter verbirgt sich der renommierte Spiele-Hersteller Avalon-Hill, selbst als großer Firmen-Aufkäufer bekannt (z. B. 3M).

Victory-Games in New York wird sich konzentrieren auf Cosim-Spiele, Rollen-Spiele und Science Fiction-Spiele (oh deutscher Spielemarkt, warum hört denn keiner die Nachtigallen trapsen). Das erste neue Spiel soll „Gulf Strike" werden. Victory-Games wird keine Zeitschrift herausgeben (warum auch, wo doch AH schon zwei Zeitschriften hat (General, Allstar Replay). Schwer was los in USA.

Geschenke zu Weihnachten

Cosmic Encounter ist eines der besten Science-Fiction-Spiele überhaupt. Jeder Spieler schlüpft in eine Rolle eines fremdartigen Lebewesens, von denen jedes ganz bestimmte Fähigkeiten hat. In dieser Rolle muß man versuchen, Raumbasen zu erobern.
Für 2–4 Spieler.
Cosmic Encounter, DM 40,–.

Quirks hat nichts mit Quark zu tun, sondern mit Karten. Auf einem Planeten kämpfen eigenartige Pflanzen und Tiere um die Vorherrschaft; schwächere Wesen müssen aussterben, stärkere pflanzen sich fort. Für 2–4 Spieler, am besten mit 3 Spielern.
Quirks, DM 36,–.

In Hoax verkörpert jeder Spieler eine von sechs möglichen Figuren. Welche Figur er spielt, muß er vor den anderen Spielern verbergen. Schriftliche Notizen während des Spiels sind verboten, alle erhaltenen Informationen müssen in den kleinen, grauen Zellen gespeichert werden.
Für 3–8 Spieler
Hoax, DM 27,–.

PQ 17

David Irvings neues Buch „Schlacht im Eismeer" konnte jahrelang wegen eines verlorenen Prozesses nicht erscheinen. Wenn man das Buch gelesen hat, weiß man auch, warum: Die britische Admiralität kommt nicht gut weg. Worum geht es? Im Sommer 1942 startete der Geleitzug PQ 17 nach Archangelsk. Am 4. Juli traf der erste Seelord die verhängnisvolle Entscheidung, den Geleitzug aufzulösen. Die Folge: Von 35 Handelschiffen erreichten nur 11 russische Häfen.

Präzise und sachlich, untermauert von detaillierten Quellenangaben, beschreibt Irving das „zufällige Drama". Im Albrecht Knaus Verlag. Simulationen zum Thema U-Bootkrieg sind rar.

U-Boot (Tabletop), bei Hobby-Versand, Postfach 10 10 20, 4200 Oberhausen.

Torpedo (Simulation Canada), bei Fantastic Shop, Postfach 3026, 4000 Düsseldorf 1

Restbestände von diversen Titeln bei: Europa-Hobbies, Walter Luc Haas, Pilgerstraße 5, CH-4055 Basel.

Games Master Catalog

Einen umfassenden Überblick über die amerikanische Spiele-Produktion – Stand 1980 – gibt dieser einmalige Katalog. Auf über 200 Seiten werden die Produkte von mehr als 190 Spieleherstellern vorgestellt – insgesamt etwa 1000 Titel.

Fantasy-Rollenspiele, Fantasie-Spiele, SF-Spiele, Historische Spiele, Miniatur-Spiele (Figuren und Regeln), Zubehör, Computer-Spiele, Sport-Spiele, Unterhaltungs- und Familienspiele, und vieles mehr. Überwiegend farbige Abbildungen. Für DM 25,– bei Fantastic-Shop, Postfach 3026, 4000 Düsseldorf 1

1. Spieleautoren-Treffen Göttingen 1983

In Göttingen finden am Sonnabend und Sonntag, den 8. und 9. Januar 1983 ein erstes Treffen von Spieleautoren statt.

Neben Informations- und Erfahrungsaustausch ist geplant, eine kleine Ausstellung von neuen Spielen durchzuführen und natürlich auch Spiele auszuprobieren.

Das Treffen ist nicht nur für erfahrene Spieleautoren gedacht, sondern auch für Anfänger.

Nähere Informationen erteilt:
Reinhold Wittig
Edition Perlhuhn
„Spiel und Kunst“
Am Goldgraben 22
3400 Göttingen

Moonstar

Moonstar ist bei uns als „Corona“ bekannt, es stammt von Alex Randolph. Da der Verlag (Ravensburger) Corona aus dem Programm genommen hat, hier eine neue Version aus den USA: „Moonstar“ von Avalon Hill. Trotz mäßiger Ausstattung sehr empfehlenswert. DM 37,–

Alle Spiele enthalten eine deutsche Spielregel.
Bezug: Das Spiel, Rentzelstraße 4, 2000 Hamburg 13.

Swashbuckler

Blitzende Degen, dunkle Kaschemmen, wüste Piraten und edle Musketiere – das ist der Hintergrund für das Spiel Swashbuckler. Zwei bis sechs Spieler prügeln sich entweder in einer Kneipe oder kämpfen auf einem Schiffsdeck gegen Piraten. Vom Tischkippen bis zum Dolchwerfen, vom Degenstich bis zum Teppichwegziehen ist alles erlaubt. Das Spiel enthält deutsche Regeln, ist aber nicht ganz einfach.

Für DM 36,– bei Fantastic-Shop, Postfach 3026, 4000 Düsseldorf 1

Ehrenrettung

Nachdem wir Robert Heinlein anläßlich der „Starship Trooper“-Notiz in die rechte Ecke gestellt hatten, zeigt er insbesondere in zwei Romanen, daß er auch ganz anders kann: „Bewohner der Milchstraße“ und „Ein Mann in einer fremden Welt“ sind zwei ganz bemerkenswerte Bücher – und völlig unkriegerisch (bei Heyne).

Spiel des Jahres 1982

Zum vierten Male wurden in Essen die neuen diesjährigen Preisträger des Kritiker-Preises „Spiel des Jahres“ bekanntgegeben. Dieser wohl kleinste aller Kulturpreise in der Bundesrepublik entwickelt sich unter der Schirmherrschaft des Bundesministers für Jugend, Familie und Gesundheit mit großer Stetigkeit. Was die preisungewohnte Spielwarenbranche von Anfang an mißtrauisch beäugte, wird von dem spielebegeisterten Publikum inzwischen mit Aufmerksamkeit beachtet.

Der Hauptpreis „Spiel des Jahres 1982“ ging an eine deutsch-amerikanische Gemeinschaftsproduktion. Michel Matschoss aus Neuss und der in Venedig lebende Amerikaner Alex Randolph erhielten je eine Urkunde für das gemeinsam entwickelte Spiel *Sagaland,* erschienen im Otto Maier Verlag, Ravensburg. Die Jury wählte damit ein Spiel, das zur Abwechslung wieder einmal deutlicher im Familienbereich angesiedelt ist.



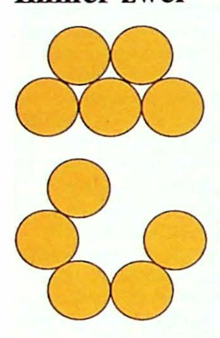
Mit dem Hauptpreis wurden zugleich in einer Bestenliste die Spiele der Endauswahl in alphabetischer Reihenfolge vorgestellt:
Baubylon (Edition Perlhuhn, Göttingen)
Can't stop (Parker Spiele, Rodgau)
Fang mich! (Spear-Spiele, Nürnberg)
Geister (Buchholz Verlag, Sarstedt)
Havannah (Otto Maier Verlag, Ravensburg)
Kensington (Arxon Spiel + Freizeit, Rodgau)
Millionenspiel (Otto Maier Verlag, Ravensburg)
Vokabo (Noris, Fürth).

Mit dem „Sonderpreis für das schöne Spiel“ wurde in diesem Jahr *Skript* ausgezeichnet, ein Spiel des holländischen Herstellers Hausemann & Hötte, hierzulande eher bekannt unter dem Label „Jumbo Spiele“, ein detektivisch angelegtes Wortspiel, durch seine konsequente Gestaltung. Schrift wird als durchgängige gestalterische Grundlage verwandt für Spielplan, Zubehör und Layout und gibt dem gesamten Spiel seinen prägnanten graphischen Stil.

Zum zweiten Male wurde auch wieder der von der Stadt Essen ausgesetzte „Wanderpreis für die gute Spielregel“ verliehen. Die „Essener Feder“, ein großes Tintenfaß mit Gänsekiel, ging an den Fürther Spielehersteller Milton Bradley für die Spielregeln zu dem Fantasy-Spiel *Atlantis.* Bei aller Umfänglichkeit sei sie außerordentlich gut lesbar und ins Spiel übersetzbar, befanden die Essener.

Denkspiele

Immer zwei



Die fünf Münzen der oberen Abbildung, in Blockform angeordnet, sollen in nur vier Zügen so angeordnet werden, daß ein fast geschlossener Kreis entsteht (eine Münze fehlt dort).

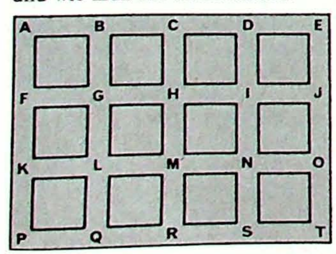
Aber: Jede Münze, die bewegt wird, muß nach dem Zug zwei andere Münzen berühren.

Inspektion

Die Abbildung zeigt die Stollen eines Kohle-Bergwerks, aufgeteilt in Abschnitte, die mit Buchstaben gekennzeichnet sind. AB = BC = CD = DE = AF = FK = KP = je 250 m. Insgesamt gibt es 31 gleichlange Abschnitte. Ein Sicherheitsingenieur inspiziert regelmäßig alle Abschnitte. Er fährt mit dem Förderkorb bis zu Punkt A und marschiert dort los. Wie weit muß der Inspekteur laufen, um alle Gänge zu besichtigen?

Die Antwort heißt natürlich nicht 31 x 250 m, denn diverse Gänge müssen zweimal passiert werden.

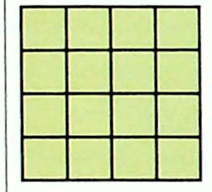
Finden Sie den kürzestmöglichen Weg für den Inspekteur! Wie lang ist der Weg und wie muß der Mann laufen?



Gemischtes Doppel

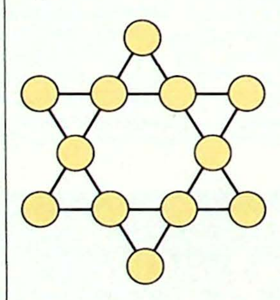
In die 16 Felder dieses Gitters müssen 16 Spielsteine verteilt werden. Es gibt 4 blaue Steine, 3 rote, 3 grüne, 3 gelbe und 3 weiße Steine.

Allerdings dürfen niemals zwei Steine gleicher Farbe nebeneinander liegen; weder in horizontaler, weder in vertikaler, noch in diagonaler Richtung. Wie geht das?



Das magische Sechseck

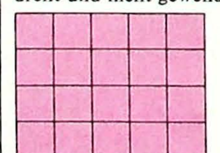
Verteilen Sie die Zahlen von 1 bis 12 so auf die Zeichnung, daß die Summen der vier Zahlen auf jeder Gerade immer 26 ergeben.



Wurzel aus 20?

Das Rechteck besteht aus 20 kleinen Quadraten – 5 x 4. Zerschneiden Sie dieses Rechteck in drei Teile, die sich zu einem exakten Quadrat zusammensetzen lassen.

Ein Hinweis: Die abgeschnittenen Teile müssen nur verschoben werden – nicht gedreht und nicht gewendet.



PREISRÄTSEL

Pfadfinder

4 0 7 4 5 8 7 6 4 5 8 7 6 1 4 2 8 1 7 6
6 7 8 0 2 3 4 5 8 7 5 8 4 5 3 2 4 5 3 3
7 6 5 7 6 5 9 6 4 5 5 4 4 3 2 1 2 1 3 2
2 3 3 4 2 3 4 5 5 3 4 5 6 4 7 5 7 8 0 3
6 5 4 5 3 3 2 4 3 2 4 4 6 5 7 8 0 9 8 0
0 9 8 9 0 8 9 8 8 8 7 9 8 7 7 8 7 6 7 6
4 5 3 3 4 5 5 6 4 5 6 7 5 6 8 7 0 8 0 9
5 4 4 5 5 4 5 4 6 5 6 6 7 5 7 9 8 7 7 7
6 5 4 2 2 3 4 7 6 9 1 0 9 6 3 2 1 5 4 7
2 1 2 1 3 3 2 4 5 4 6 8 0 7 0 6 5 9 8 4
7 6 9 5 6 5 4 4 3 1 1 3 4 6 8 5 9 7 0 8
9 8 8 7 6 7 6 6 5 5 6 4 4 5 3 3 4 3 3 3
0 9 9 8 7 0 7 8 6 7 6 7 6 5 5 4 4 2 3 1
0 7 6 5 1 2 5 4 6 7 9 8 6 5 4 3 8 7 6 7
2 1 2 3 3 2 4 4 3 4 5 4 6 6 5 6 5 7 6 7
0 9 8 0 8 7 7 8 7 6 7 6 8 7 6 6 6 5 6 5
1 2 3 3 2 4 4 3 5 4 5 6 4 7 6 5 8 8 9 9
1 2 3 4 2 5 4 3 6 5 4 7 9 8 9 7 5 3 2 4
0 9 8 8 7 7 6 5 6 5 4 4 3 2 2 3 4 5 4 6
9 8 7 8 7 6 6 7 5 5 6 4 5 3 3 3 2 2 3 3
9 8 7 7 5 6 4 5 3 2 1 2 4 7 9 0 9 8 0 8
1 2 2 3 2 3 4 3 5 6 7 6 5 7 6 8 7 9 9 8
2 1 2 1 4 3 4 5 6 5 7 6 7 8 7 9 9 8 7 8
9 8 7 5 6 4 4 3 2 1 2 1 3 4 2 5 6 6 7 8
6 7 5 6 4 3 4 2 2 3 1 4 6 5 6 7 8 9 9 9
9 0 8 9 8 7 6 7 5 4 4 3 2 2 3 1 2 1 2 2
2 3 4 3 4 2 5 6 4 7 6 5 8 7 9 9 7 4 3 2
3 2 4 5 3 6 7 0 9 8 7 0 8 6 4 2 3 1 5 4
0 6 5 8 3 2 1 1 2 3 5 8 0 9 0 9 0 8 5 6
3 4 7 7 7 6 5 6 5 5 6 4 5 4 3 4 3 2 3 2

Dieses Gitter besteht aus 600 Ziffern. Zeichnen Sie eine ununterbrochene Linie durch 60 dieser Ziffern. Die Aufgabe besteht darin, aus der Addition der berührten Ziffern eine möglichst niedrige Summe zu erhalten. Der Weg kann beliebig beginnen und enden. Verbindungen dürfen nur horizontal oder vertikal laufen (nicht diagonal), die Linie darf sich aber einmal überkreuzen.

Bitte schicken Sie uns *(SpielBox, PF 20 09 10, 5300 Bonn 2)* Ihre Lösung, mit Angabe der erreichten Summe. Stichwort: „Pfadfinder". Die Einsender mit den drei niedrigsten Summen gewinnen je ein Spielepaket im Wert von DM 100,–, 75,–, 50,–. Bei mehreren Einsendungen entscheidet das Los. Einsendeschluß ist der 31. 12. 1982.

Vorteil Nr. 4

Die SpielBox Sammelmappe
Bis zu 12 Hefte können Sie unterbringen. Für 13,50 DM!

Die Kassette SpielBox zum Verschenken.
Mit den bisher erschienenen 5 Ausgaben. 35 Mark.

Zum Sammeln. Oder Verschenken.
SpielBox: Sammelmappe oder/und Kassette.

Schicken Sie mir _______ Exemplar(e) der Sammelmappe **SpielBox** (Einzelpreis 13,50 DM einschließlich Versandkosten).

Ich möchte _______ Exemplar(e) der Kassette mit den Ausgaben der **SpielBox** (Einzelpreis 35 DM einschließlich Versandkosten).

Name: ______________________________

Adresse: ______________________________

____

____

____

Datum, Unterschrift: ______________________________

Bitte ankreuzen: ○ Scheck ist beigefügt ○ Ich möchte eine Rechnung

Vorteil Nr. 5



Kalender-Angebote gibt es viele. Aber kennen Sie Kalender für Spieler? Nein? Wir auch nicht. Darum machen wir fürs nächste Jahr eine ganze Palette. Für die Aktentasche (mit der Spezial-Beilage). Dazu für die Wand daheim oder am Arbeitsplatz (640 x 990 mm). Und für den Schreibtisch (52 Blatt 46 x 64 cm). Näheres auf der Rückseite und der Bestellkarte.

Die täglichen Termine endlich im Griff: Das Kalenderprogramm der SpielBox.

Terminkalender:

Im Kalendarium 57 Wochenübersichten auf Doppelseiten. Stundeneinteilung 8 bis 21 Uhr. Zweifarbiger Druck auf bestem Schreibpapier.

Etwas ganz Besonderes: Die Zusatzbeilage für Spieler. 20 Seiten mit Daten und Fakten. Wichtige Adressen. Und noch viel mehr!

Das Kalendarium und die Spiel-Beilage kann jedes Jahr neu bezogen werden. So können Sie die 16 Seiten für Ihre Eintragungen (Adressen, Telefon-Nummern usw. einfach ins nächste Jahr übernehmen. Das lästige Übertragen entfällt). Format des Kalenders 14 x 21 cm.

Viele Ausführungen bieten wir an: Kunststoffumschlag blau oder rot 25 DM. **Kunstleder schwarz** 49,50 DM. **Echt Leder braun** 85 DM. **Namensprägung in gold oder silber** 13 DM. **Versandkostenanteil** 3,80 DM.

Wandkalender – das ganze Jahr auf einen Blick:

Einzelpreis 5 DM. 5 Exemplare gibt's für 20 DM. Weitere Rabatte auf Anfrage. Bei jeder Bestellung 5 DM zusätzlich für Porto und Verpackung.

Für den Schreibtisch:

52 Blatt mit Kalendarium Platz für Notizen usw. Einzelpreis 10 DM. 5 Exemplare 45 DM. Weitere Rabatte auf Anfrage. Bei jeder Bestellung 5 DM zusätzlich für Porto und Verpackung.

Schreiben Sie uns. Wir schicken Ihnen aber auch noch gerne den großen Kalenderprospekt (siehe Rückseite). Oder bestellen Sie direkt. Gegen Rechnung. Oder packen Sie einen Scheck dazu.

Vorteil Nr. 6

SpielBox-Leser sind eine Gemeinde von Spezialisten. Darum schlagen wir ein Treffen vor. Nach Ihren Wünschen. Darum bitte ankreuzen. Und/oder schreiben Sie uns Ihre zusätzlichen Anregungen.

Wir haben auch Terminvorschläge. Auf der Rückseite. Kreuzen Sie auch dort bitte an. Und/oder schreiben Sie uns noch Ihre Wünsche dazu.

Jawoll!
Ein Fest für Spieler wäre ganz toll!

Ich komme auf jeden Fall ☐ *Ich interessiere mich dafür* ☐

Ich käme für
1 Tag ☐
2 Tage ☐
die ganze Zeit ☐

Ich würde noch
_______ Personen mitbringen

Ich brauche ein
Einzelzimmer ☐
Doppelzimmer ☐
Mehrbettzimmer ☐

Billige Verpflegung
erwünscht ☐
nicht notwendig ☐

Ich würde lieber fahren nach
Köln/Bonn ☐
Frankfurt-Darmstadt ☐

Ich würde gerne neue Spiele kennenlernen ☐

Ich würde auch bei einem Rollenspiel mitmachen. Mit einem erfahrenen Game-Master ☐

Ich möchte in die Geheimnisse von Cosimspielen eingeweiht werden. Von erfahrenen Spielern ☐

Ich würde Diplomacy spielen. Mit einem erfahrenen Spielleiter ☐

Ganz neue Computer-Spiele würde ich kennenlernen wollen ☐

Eine Ausstellung von Spielen und Büchern übers Spielen würde ich mir ansehen ☐

Folgende Spiele will ich testen:
Ace of Aces ☐
1829 ☐
Civilisation ☐
Cosmic Encounter ☐
Middle Earth ☐

Ich möchte mir neue Spiele erklären lassen und dann mitspielen ☐

Ich möchte bei Turnieren mitspielen ☐

Ich möchte dort Spiele kaufen können ☐

Ich wäre an einer Spiele-Tausch-Börse interessiert ☐

Absender: ____________

____

____

____

Postkarte
Werbeantwort

Falls keine Briefmarke zur Hand unfrankiert einwerfen

SpielBox
Courir Verlags GmbH
Godesberger Allee 108–112
5300 Bonn 2

Sammelmappe. Kassette. Jetzt. Vor Weihnachten.

In unserer Sammelmappe (blau/silber) können Sie 12-mal die SpielBox unterbringen. Die Hefte bleiben wie sie sind. Denn die stabile Sammelmappe (abwaschbar) hat Stabmechanik.

Unsere Kassette (blau/silber) liefern wir mit den bisher erschienenen 5 Ausgaben. Solange der Vorrat reicht.

Von der seltenen ersten Ausgabe haben wir noch 100 Exemplare. Bestellen Sie also jetzt. Wenn keine Ausgabe mehr da ist, liefern wir Ihnen die vier Nummern, die 1982 erschienen sind. Und ziehen am Endpreis von 35 DM 5,60 ab.

Absender: ____________

____

____

____

○ Ich möchte den großen Kalender-Prospekt.
Das verpflichtet zu nichts.

Postkarte
Werbeantwort

Falls keine Briefmarke zur Hand unfrankiert einwerfen

SpielBox
Courir Verlags GmbH
Godesberger Allee 108–112
5300 Bonn 2

Kalender: Exclusiv für Spieler.

Hier zusammengefaßt unser Angebot. Kalender für 1983. Und dann jedes Jahr die neue Lieferung.

Mit dem besonderen Service für Sie!

Absender: ____________

____

____

____

Der 3. bis 5. Juni '83 würde mir passen. ☐

Lieber früher! ☐

Ich möchte erst im Herbst. ☐

Anmerkungen: ____________

____

____

Postkarte
Werbeantwort

Falls keine Briefmarke zur Hand unfrankiert einwerfen

SpielBox
Courir Verlags GmbH
Godesberger Allee 108–112
5300 Bonn 2

Treffen mit Gleichgesinnten!

Helfen Sie uns jetzt bei der Vorbereitung.



Der Ungar hat mit seinem „Rubik's Cube“-Zauberwürfel die Welt erobert. Das „Spiel des Jahrhunderts“ schreibt die Presse dazu. Jetzt ist Prof. Rubik mit seinen neuen, brillanten Puzzle-Ideen dabei, im wahrsten Sinne des Wortes die Welt zu verändern. Die große Herausforderung aber für alle Rubik's Cube-Fans ist der neue „RUBIK'S MASTER-CUBE“, die tolle Steigerung des Weltschlagers, – das Non-plus-ultra für alle Puzzle-Fans – mit mehr Kombinationsmöglichkeiten, als es Sandkörner auf der Erde gibt!

Neu

Alexander Star

Ein neuer Star am Puzzle-Himmel! Greifen Sie nach den Sternen – aber der Himmel ist näher als die Lösung!

Neu

Rubik's Kalender Cube

Der immerwährende Kalender – jedes Datum einstellbar! Das originelle Geschenk!

Neu

Rubik's Master Cube –

die absolute Spitze! Das ist Rubik's Rache – ein Meisterstück! Statt 26 Würfel – jetzt 64 und keiner bleibt auf seinem Platz! Ein weltweites Phänomen hat eine neue Dimension bekommen!

Neu

Rubik's Welt

Jetzt können Sie die Welt verändern! Nur wenige Drehungen am Äquator und um die Meridiane – und Sie haben ein neues Weltbild geschaffen!

Neu

ARXON Ketten-Puzzle

Millionen Möglichkeiten – aber nur eine Lösung! Drehen Sie um Gottes Willen nicht daran herum – Sie drehen durch!

Rubik's Pocket Cube

Für Jüngere und „Anfänger“! Der „Kleine“ hat ja „nur“ 264 Lösungsmöglichkeiten!

Neu



Neu

Logi-Zauberkugel

Eine runde Sache! Aber mit astronomisch vielen „Ecken“! Schwierig und faszinierend wie der Rubik's Cube!

Kensington

Neu

Original Rummikub

Das große Familienspiel mit ausgezeichnetem Spielwert! Mah-Jongg-Rommé-Canasta – alles in einem! Rummikub De Luxe – Spiel des Jahres 1980! Rummikub ist ein großartiges Familien- und Partyspiel. Spitze!

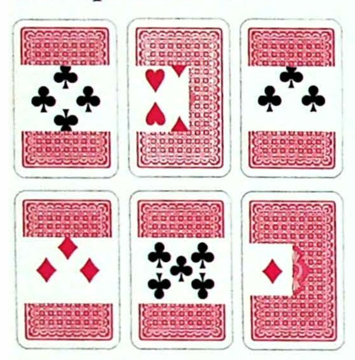
Spiel des Jahres 1981 in England

Kensington ist ein wirklich faszinierendes Spiel – und eine echte Herausforderung für die klassischen Rivalen wie Schach, Backgammon oder sogar das Kartenspiel. Ausgezeichneter Spielwert! Die Königin spielt Kensington – Kortschnoi, der Vize-Schachweltmeister spielt Kensington – alle Welt spielt Kensington!



Denkspiele

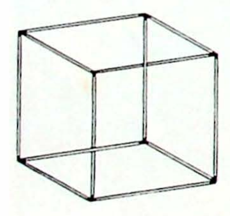
Schnipsel-Karten



Sechs Karten eines normalen Kartenspiels mußten dran glauben: Aus jeder dieser sechs Karten wurde ein Stück herausgeschnitten, die Reste wurden mit der Rückseite nach oben abgelegt. Die herausgeschnittenen Teile wurden mit der Vorderseite nach oben wieder eingefügt, so daß man die Kartensymbole erkennen kann.

Können Sie die sechs Karten identifizieren?

Instabil



Unsere Abbildung zeigt ein würfelförmiges Gestell, das aus dünnen Stäben zusammengesteckt ist. Alle Enden dieser Stäbe sind mit Kugellagern versehen, die sehr leicht beweglich sind. Die Folge ist, wenn man dieses Gestell losläßt, fällt es zusammen. Unsere zweiteilige Frage:

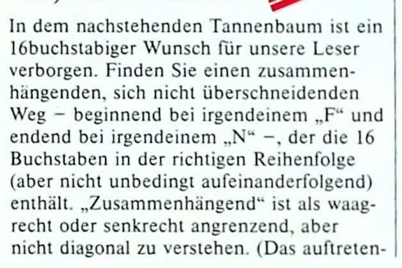
a) Wie viele diagonale Verstrebungen (Stäbe) müssen eingehängt werden, um dem Gestell Stabilität zu verleihen?

b) Wie viele Seile müssen diagonal gespannt werden, um den gleichen Effekt zu erzielen?

Eine Hilfe: Vier diagonale Stäbe reichen nicht aus, das Gestell fällt um.

Oh, Tannenbaum

PREISRÄTSEL



In dem nachstehenden Tannenbaum ist ein 16buchstabiger Wunsch für unsere Leser verborgen. Finden Sie einen zusammenhängenden, sich nicht überschneidenden Weg – beginnend bei irgendeinem „F" und endend bei irgendeinem „N" –, der die 16 Buchstaben in der richtigen Reihenfolge (aber nicht unbedingt aufeinanderfolgend) enthält. „Zusammenhängend" ist als waagrecht oder senkrecht angrenzend, aber nicht diagonal zu verstehen. (Das auftretende Leerfeld bleibt bei der Bildung des Weges außer Betracht.) Suchen Sie einen *möglichst kurzen Weg*, in dem die verwendeten Buchstaben durch ein Kreuz und der übrige weg durch eine durchgezogene Linie gekennzeichnet sind (siehe Beispiel). Nennen Sie uns als Lösung die Anzahl *aller* berührten Buchstaben. Die drei besten Einsender erhalten ein Spielepaket im Wert von je 100,– DM. Bei mehr „besten" Einsendungen entscheidet das Los.

Einsendeschluß: 31. Dezember 1982. *SpielBox*, Postfach 200910, 5300 Bonn 2.



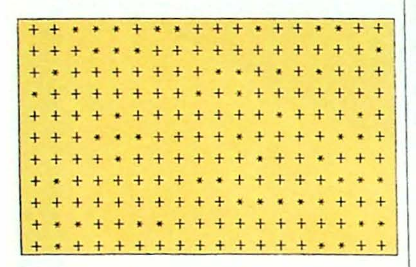
F
RENOI
FEHWCRNHF
R
FDTWN
WRICHONRC
FNTARFETETOWF
N
NICAW
TOEEWHTON
EONRINTAFNACE
FHRINAFECTONHITRF
AFR
OWOHECW
NOETCTOWNNE
EARTIFNOIAECNET
FRWIENWCETHHCNAREHF
OHA
IWENHEC
EHTTEHIAOEW
WNRCEHCFRNFNAEO
ENETONTENOTRCTINATE
NHWENCTHTWNEHEWNOCNEWEN
ACR
HARETEO
NOIONNIOFTI
WFCEHNCEFEARHET
NAORTNATTEAANHTFNAE
HEWCITEHICNWNETOEWAHONT
NEAFETHNEATHARINCETREFIRWHN
WNOWH
ACEHT



Länge des Weges:
(Anzahl aller
berührten Buchstaben):

Denkspiele

Stars and Lines



Das abgebildete Rechteck ist mit Sternen und Kreuzen besetzt. Die Aufgabe besteht darin, mit möglichst wenig geraden Linien alle Sterne miteinander zu verbinden. Jede Linie zählt gleich, egal, ob sie kurz oder lang ist.

Die Zusatzbedingungen:

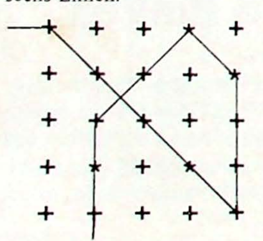
– Der Weg darf irgendwo beginnen und enden, aber nicht unterbrochen werden.

– Der Weg kann horizontal, vertikal und diagonal (45°) verlaufen, er kann beliebig oft die Richtung ändern und er darf sich beliebig kreuzen.

– Der Weg darf das Feld nicht verlassen und er muß alle Sterne berühren.

– Sterne dürfen nur einmal berührt werden, Kreuze dagegen beliebig oft.

Hier ein Beispiel, wie ein Weg aussehen könnte. Der Ausschnitt enthält bereits sechs Linien.



Kleine grüne Männchen

Anstatt einer theoretischen Besprechung des Ravensburger Freizeit-Taschenbuches „Ist doch Logo" von Manfred Boberlin, werden wir praktisch und drucken mit freundlicher Genehmigung des Verlages eine Aufgabe ab:

In den Raumfahrtzentren von Houston (Texas) und Baikonur (Kasachstan) herrscht eine unbeschreibliche Aufregung und heilloses Durcheinander, schlimmer als wenn Menschen gleichzeitig auf dem Mars, der Venus und dem Jupiter gelandet wären. Mitten auf dem Grönland-Packeis sind vier UFOs niedergegangen. Sie haben die abenteuerlichsten Formen und Ausstattungen, ihre Insassen sind sich aber verblüffend ähnlich. Lauter kleine grüne Männchen. Nur in ihrer Haarfarbe unterscheiden sie sich voneinander.

Die Verständigung bereitet jedenfalls keinerlei Schwierigkeiten, die kleinen Kerle geben pausenlos Interviews (über Satellit) in allen lebenden und toten Sprachen der Erde. Als alte Logiker machen es die Sternenmännchen den Erdenbewohnern nicht ganz leicht. Statt einfacher Antworten stellen sie eine Aufgabe.

„Wir kommen von vier verschiedenen Sternen. Unsere Raumfahrzeuge haben vier verschiedenartige Antriebsaggregate, mit denen sich vier verschiedene Geschwindigkeiten erreichen lassen. Herauszubekommen bei unserer Aufgabe ist:

– Auf welchem Stern wohnt der mit den gelben Haaren?

– Welche Haarfarbe haben die Bewohner auf Kassius?

– Welche Geschwindigkeit kann man mit dem Hyper-Laser-Antrieb erreichen?

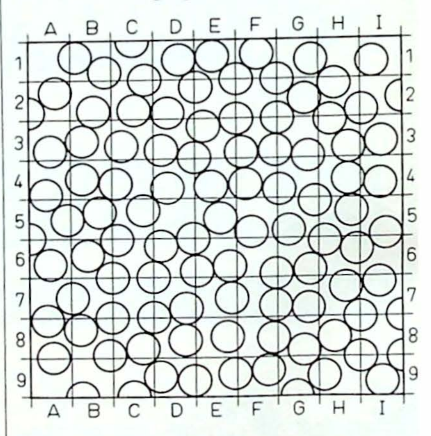
Wer diese Fragen als erster herausbekommt, den laden wir zu einem Besuch auf unsere vier Sterne ein. Um die Aufgaben lösen zu können, teilen wir den Erdenbewohnern folgende Tatsache mit:

1. Die mit den roten Haaren sind mit Lichtgeschwindigkeit hierher gereist.
2. Die auf dem Stern mit den grünen Haaren benutzen Isotopenantrieb.
3. Zwei der vier Raumschiffe waren gleich lange unterwegs.
4. Blaue Haare haben die Leute auf Beta-Zentauser. Dort reisen sie mit einem Drittel der Lichtgeschwindigkeit auf ihren interstellaren Ausflügen.
5. Die von dem Stern, der 24 Lichtjahre von der Erde entfernt ist, waren 48 Jahre unterwegs.
6. Von Andromache brauchten sie 120 Jahre für die Reise.
7. Zwei Sterne sind gleich weit entfernt von der Erde. Diese doppelt vorkommende Entfernung beträgt 30 Lichtjahre, einer der beiden Sterne ist der Serius.
8. Der Linearantrieb ist der langsamste.
9. Auf dem 10 Lichtjahre entfernten Stern gibt es den Fusionsantrieb."

Soweit die Aufgabe der Extraterristen mit den bunten Haaren. Für mit astronomischen Begriffen nicht so Vertraute hier noch eine kleine Hilfestellung. Ein Lichtjahr ist ein kosmisches Entfernungsmaß. Es ist diejenige Strecke, die man mit der Geschwindigkeit des Lichts (das sind 300 000 km/sec.) in einem Jahr zurücklegt. Entsprechend braucht man mit einem Fünftel der Lichtgeschwindigkeit für ein Lichtjahr genau fünf Jahre Zeit.

Hätten Sie die Vier-Sterne-Reise gewinnen können?

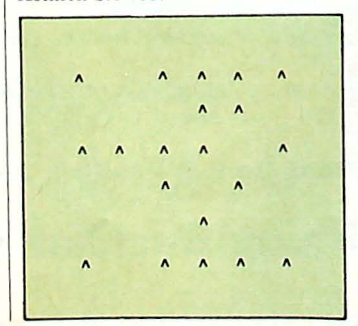
Welche drei Quadrate sind völlig gleich?



Plantagen-Schnitt

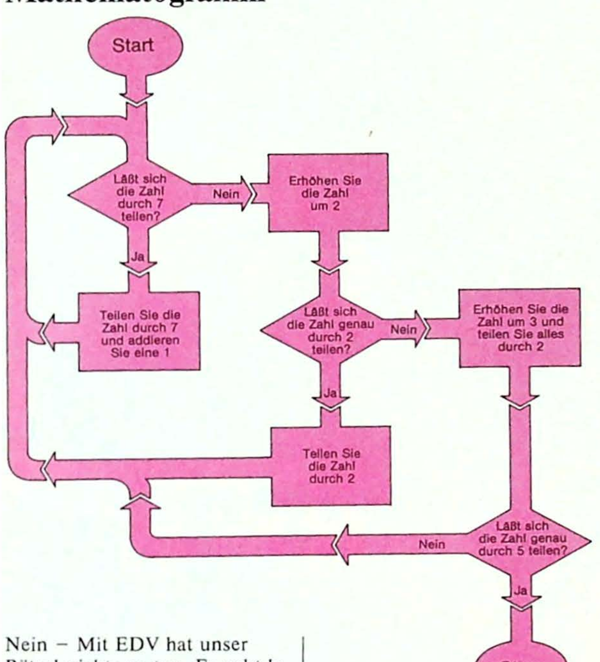
Auf dem Gebiet dieser Plantage wachsen 20 Bäume. Mit Hilfe von sechs geraden Zäunen soll die Plantage so aufgeteilt werden, daß in jeder Fläche nur ein Baum steht.

Können Sie das?



Denkspiele

Mathematogramm



Nein – Mit EDV hat unser Rätsel nichts zu tun. Es geht lediglich darum, mit den folgenden Zahlen diesen Zahlen-Flußplan zu durchlaufen. Sie werden feststellen, daß Sie nur mit einer Zahl „Stop" erreichen können. Unsere Frage: Mit welcher Zahl können Sie „Stop" erreichen?

Die Zahlen: 497, 498, 499, 500 und 501. Folgen Sie immer der Richtung des Pfeils und befolgen Sie die Anweisungen, die in den einzelnen Feldern des Diagramms stehen.



Schattenrätsel
Auf dem Bild sind Schatten zu erkennen, deren acht Anfangsbuchstaben richtig geordnet den Namen eines Käfers ergeben. Wie heißt dieser?

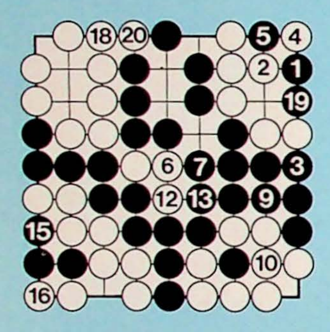
Go



Die Ko-Regel

Die *Ko*-Regel wurde schon in der *SpielBox* 4/81 erklärt.

Heute soll nun an einer Partie auf einem 9 x 9 Brett verdeutlicht werden, wie ein *Ko* durchgespielt wird und welche Überlegungen die Spieler anzustellen haben.



⑧ auf ④ ⓫ auf ❺
⑭ auf ④ ⓱ auf ❺

Ein schlechtes Abspiel wäre gleich ❸. Weiß würde durch ① mit 5 Punkten leben und die Partie mit 2 Punkten gewinnen. Weiß hätte 11 Punkte (10 Gebietspunkte, 1 Gefangener), Schwarz nur 9 Punkte (8 Gebietspunkte, 1 Gefangener). Die linke untere Ecke ist ein *Seki* (*SpielBox* 3/82).

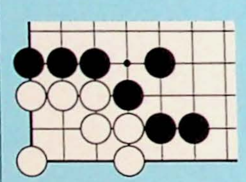
Durch das geschickte Spiel in Abb. 1 erzeugt Schwarz in der Folge bis ❺ ein *Ko*, bei dem es um Leben oder Tod der weißen Ecke geht. Sollte Weiß das *Ko* durch Schlagen auf ④ und ⑲ gewinnen, würde er nur 4 Punkte machen (3 Gebietspunkte, 2 Gefangene: minus 1 eigenen Gefangenen).

Für Schwarz ist also dieses *Ko* das reinste Vergnügen, da er gar keine Verluste erleiden kann. Hat er dazu noch genügend *Ko*-Drohungen, die zwei oder mehr Punkte wert sind, gewinnt er die Partie. Für Weiß ist das *Ko* dagegen äußerst unangenehm. Verliert er das *Ko,* büßt er 20 Punkte ein. 7 weiße Steine werden nämlich gefangen, er macht keine 4 Punkte, stattdessen Schwarz 9 Gebietspunkte. Um die Partie zu gewinnen, müssen seine *Ko*-Drohungen mindestens 20 Punkte wert sein.

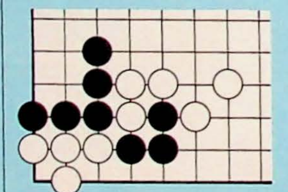
Die Lage ist nun für beide klar. Schwarz beantwortet jede Drohung über 20 Punkte, Weiß jede über 2 Punkte. Die Anzahl solcher Drohungen entscheidet die Partie. Weiß darf nach der *Ko*-Regel nicht sofort zurückschlagen. Durch ⑥ droht er mit ⑬ die ganze schwarze Schlange zu fangen. Schwarz antwortet mit ❼, da diese Drohung 29 Punkte wert ist. Nach diesem Intermezzo darf Weiß mit ⑧ auf ④ das *Ko* schlagen. Nun muß Schwarz mit ❾ drohen, bevor er das *Ko* mit ⓫ wieder schlagen darf. Mit ⓯ ergreift er eine Notmaßnahme. Er opfert das *Seki* in der Ecke! Weiß hat keine *Ko*-Drohungen mehr und besetzt mit ⑱ einen neutralen Punkt. ⓳ erobert die ehemals weiße Ecke. Mit ⓴ ist die Partie beendet. Schwarz gewinnt mit 12 Punkten.

Als Vorübung für das Preisrätsel zwei Aufgaben. Schwarz ist am Zug und erzeugt ein *Ko*. Die Lösungen stehen auf Seite 80.

Nutzen Sie die Besonderheit der Ecke.

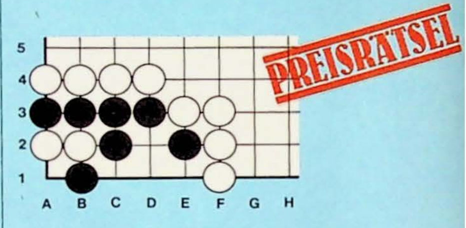


Es gibt zwei Wege zum *Ko.* Finden Sie den besseren!

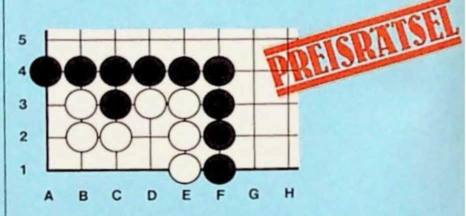


Bei den drei folgenden Preisaufgaben ist Schwarz am Zug und erzeugt ein *Ko.*

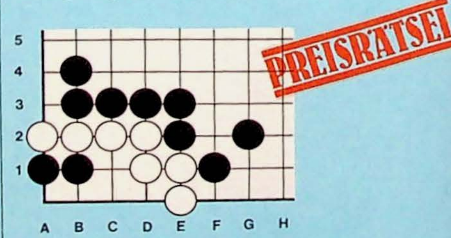
Problem 1 (Für Anfänger)
Die solide Verbindung des einzelnen Steins führt zum Tode.



Problem 2 (Für Fortgeschrittene)
Zuerst mal den Punkt besetzen, mit dem Weiß sonst sofort zwei Augen macht.



Problem 3 (Für Könner)
Versuchen Sie die Stellung der zweiten Übungsaufgabe zu erreichen.



Wir haben alle drei Aufgaben als Preisrätsel angelegt, um auch schwächeren Spielern eine Chance zu geben. Jeder, der mindestens eine richtige Lösung einschickt, nimmt an der Verlosung von drei wertvollen Backgammon-Spielbrettern teil.

Verwenden Sie bitte bei Ihren Lösungen die vorgegebenen Koordinaten (z. B. 1.) A 3 2.) B 1 usw.)

Schicken Sie Ihre Postkarte an *SpielBox,* Postfach 200910, 5300 Bonn 2. Einsendeschluß ist der 31. 12. 1982.

Der Schlüssel zu gutem Holzspielzeug

Ab sofort geht's wieder los! – Ein lustiges Gewinnspiel von Habermaaß, bei dem die Kinder viele wertvolle HABA-Holzspielwaren gewinnen können – rechtzeitig zu Weihnachten. Teilnahmekarten mit dem „Glücksschlüssel" gibt's in jedem guten Spielwarenfachgeschäft oder direkt bei

HABA
HABERMAASS
Habermaaß GmbH
Postfach 1107
8634 Rodach

Die Natur ist unser Partner. Wir bringen sie in Kinderhände.

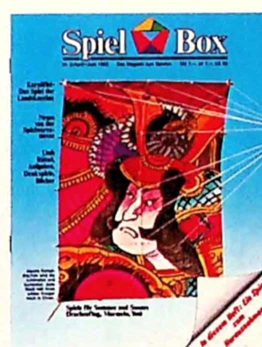
SpielBox. Einzig. Für Sammler.



Heft 1/82:
Januar bis März

Spielkarten können mehr als Skat. Telespiele: Paß auf der Drache kommt. Sid Sackson: Das Porträt eines genialen Spieleerfinders. Fachleute informieren über die neuesten Spiele.
Neu: Rätsel, Aufgaben, Denkspiele und Bücher.

Spiel zum Herausnehmen: Display (für 2 Personen)



Heft 2/82:
April bis Juni

Karnöffel, das Spiel der Landsknechte. Das Neueste von der Spielwarenmesse. Spiele für Sommer und Sonne: Drachenflug, Murmeln, Yoté. Spielebesprechungen. Aufgaben: Dame, Go, Twixt und Quibbix. Rätsel, Aufgaben, Denkspiele, Bücher – na klar!

Spiel zum Herausnehmen: Jamaica (für 2 bis 4 Personen)



Heft 3/82:
Juli bis September

Starweb: Ein Computer denkt galaktisch. Kennen Sie das älteste deutsche Kartenspiel? Wir stellen es vor. Cosims: Strategie im Sandkasten. Telespiele: Fahren Sie Ski auf dem Bildschirm. Wie in jedem Heft: Spiele, Rätsel, Aufgaben, Bücher.

Spiel zum Herausnehmen: Foa (für 2 Personen)

Bestellschein:

An die SpielBox, Postfach 200910, 5300 Bonn 2.

Ja. Ich möchte folgende Nummern der SpielBox (bitte ankreuzen) zum Einzelpreis von nur 5,60 DM:

○ Heft 1/82
○ Heft 2/82
○ Heft 3/82

Name

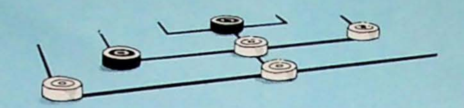
Anschrift

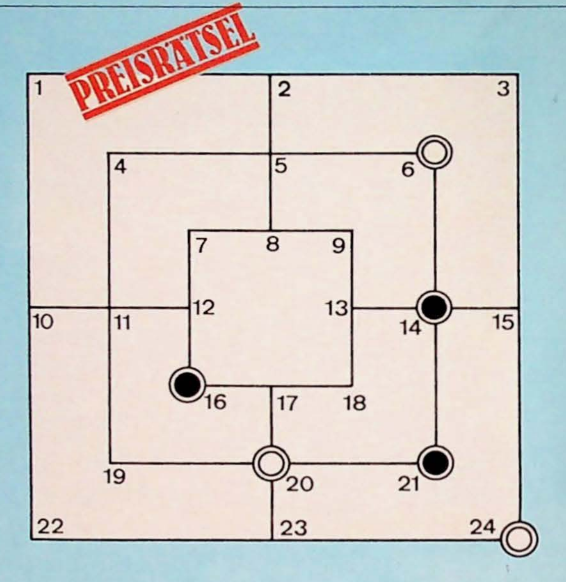
Datum, Unterschrift

Zahlungsweg bitte ankreuzen

○ Ich füge einen Scheck bei
○ Ich habe den Betrag auf Ihr Postscheckkonto Köln 927 00-509 überwiesen.
○ Lieber möchte ich eine Rechnung

Mühle





Mühle – klar, kennen Sie! Haben Sie sicher auch im Schrank stehen. Aber *können* Sie *Mühle?* Wann haben Sie das letzte Mal *Mühle* gespielt? In einem über 80 Jahre alten Buch haben wir *Mühle*-Aufgaben gefunden, die uns so beeindruckt haben, daß wir sie Ihnen nicht vorenthalten wollen.

Die Spielsituation ist weit fortgeschritten. Jeder Spieler verfügt nur noch über drei Steine, und so können beide Spieler in jedem Zug mit einem Stein beliebig springen.

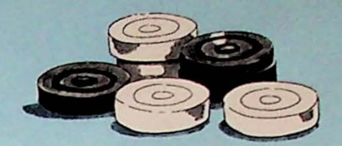
Weiß zieht und gewinnt mit dem fünften Zug (d. h., schlägt einen schwarzen Stein).

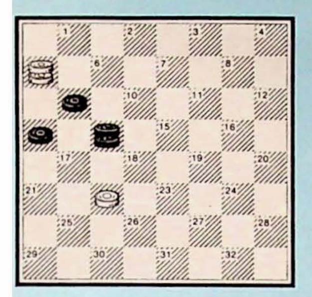
Bitte nennen Sie uns für jeden Spieler die zum Sieg notwendigen Züge, am besten in der folgenden Form:

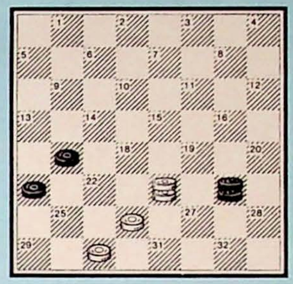
	Weiß	Schwarz
1.	6 – 1	16 – 10
2.	usw.	

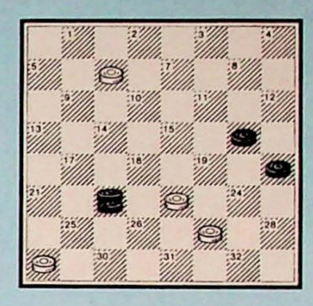
Schicken Sie Ihre Lösung unter dem Stichwort *Mühle* an *SpielBox*, Postfach 20 09 10, 5300 Bonn 2. Unter den Einsendern mit der richtigen Lösung verlosen wir ein wertvolles Mah Jongg-Spiel und zehn Trostpreise. Einsendeschluß ist der 31. 12. 1982.

Dame









Zugzwang
Sowohl beim *Dame*- als auch beim *Schach*spiel entstehen manchmal Situationen, bei denen alle nur möglichen Züge schlechte Züge sind. Man würde gerne „Ich passe" sagen, aber leider erlauben das die Regeln nicht; wir ziehen also und sind prompt geliefert.

Solche Situationen nennt man „Zugzwang", und sie kommen bei *Dame* viel häufiger vor als bei *Schach.*

Abbildung 1 zeigt einen typischen Zugzwang. Schwarz zieht (wie immer von oben nach unten) und obwohl er einen Stein mehr hat, sitzt er in der Klemme; Schwarz kann aufgeben. Sie halten das für eine seltene Position? Keineswegs: Prüfen Sie *Abbildung 2* und beachten Sie besonders die beiden schwarzen Steine links, die von den beiden weißen Steinen bewacht werden. Weiß ist am Zug und greift mit 23-18 an, droht also, im nächsten Zug mit 18-22 einen Stein zu schlagen. Schwarz antwortet mit 24-27 und erwartet, leichtes Spiel zu haben; denn nach Weiß 18-22 zieht Schwarz 27-31 und dann nach 22-13 und 31-22 kann Weiß nicht gewinnen.

Spielt Weiß aber nicht 18-22, sondern 18-14, so ist ihm der Sieg nicht mehr zu nehmen, denn es folgt 27-31, 14-9, 31-22 und 9-13, Zugzwang!

Abbildung 3 zeigt wieder eine Situation, in der die beiden schwarzen Steine von beiden weißen Steinen bewacht werden. Weiß ist an der Reihe, und die Aufmerksamkeit gilt natürlich der *Dame,* die die Bewacherstellung zerstören kann. Aber – Weiß hat einen zusätzlichen Stein, mit dem die schwarze *Dame* nach links gelockt wird; dadurch hat Weiß genug Zeit, um den Zugzwang aufzubauen. Weiß zieht 29-25 (!); dann folgt 22-29, 6-2, 29-25, 2-7, 25-22, 7-11, 22-26, 11-8, 26-19, 8-12, und das wärs dann schon!

Nun unsere Aufgaben; jedesmal ist Weiß am Zug und gewinnt. Die Aufgabe C ist unsere Preisaufgabe.

A) Schwarze Steine auf 16, 20, 25; weiße Steine auf 23, 27, Dame auf 2.

B) Schwarze Steine auf 8, 20, Dame auf 13; weiße Steine auf 27, 30, Dame auf 14.

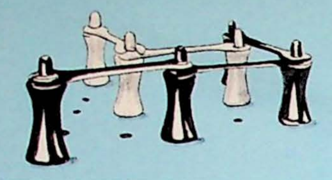
PREISRÄTSEL

C) Schwarze Steine auf 9, 13, Dame auf 24; weiße Steine auf 11, 18, 22, 32.

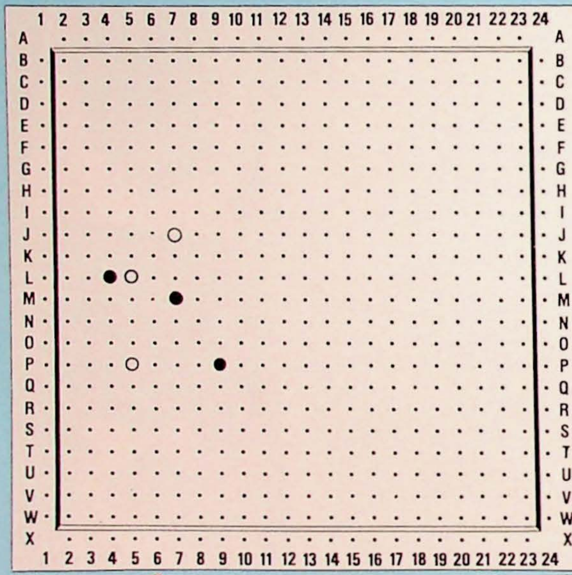
Bitte senden Sie Ihre Lösung unter dem Stichwort *Dame* an *SpielBox,* Postfach 20 09 10, 5300 Bonn 2. Einsendeschluß ist der 31. 12. 1982.

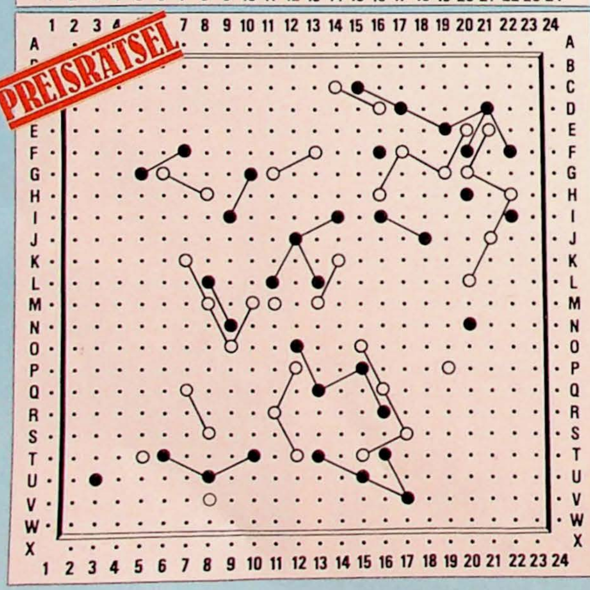
Als Gewinne werden unter den Einsendern mit zwei richtigen Lösungen drei große Backgammon-Bretter verlost.

Twixt



Spielziel in *Twixt* ist, gegenüberliegende Ränder zu verbinden – Weiß die 2 weißen, Schwarz die 2 schwarzen. Abwechselnd wird eine Figur auf einen beliebigen Punkt des Spielfelds gesteckt – nur nicht hinter die Grenzlinie des Gegners. Wenn nach einem Zug zwei oder mehr eigene Figuren im „Rösselsprung"-Abstand stehen, kann man sie verbinden. Sieger ist, wer zuerst eine ununterbrochene Verbindungskette zwischen seine zwei Ränder gebaut hat. *Twixt*-Notierung: Notiert werden einfach die Koordinaten des Zuges (z. B. H 18); diese werden unterstrichen wenn *eine* Verbindung stattfand (z. B. P 17), und dick unterstrichen im Falle einer Doppelverbindung (z. B. R 7). Die Züge sind laufend numeriert. Weiße Züge haben ungerade, schwarze gerade Nummern.





Die Kuchenregel

Kinder kennen natürlich die Kuchenregel! Wenn zwei einen Kuchen teilen wollen, gibt es nur eine gerechte Methode: der eine schneidet, der andere wählt. Bei Twixt hätte der erste Spieler einen Vorteil, wenn er seinen ersten Zug in der Mitte beginnen würde. Um das zu vermeiden, benutzen wir diese Regel: Einer der Spieler setzt die erste rote (hier weiße) Figur auf einen beliebigen Punkt des Spielfeldes. Dann entscheidet sein Gegner mit welcher Farbe er spielen will. Die schon gesetzte Figur bleibt auf dem Brett und der Spieler mit den gelben (hier schwarzen) Figuren macht den nächsten Zug.

Eröffnungstheorie bei *Twixt* ist ein sehr weites und noch fast vollkommen unerforschtes Gebiet. Es sind sicher, ohne Spiegelungen, mindestens 12 vernünftige erste Züge, und gegen jeden dieser Züge wieder so viele vernünftige zweite Züge, usw. Ich selbst eröffne gerne auf L7 (bzw. M7, L18, M 18), oder noch weiter weg, um den Vorsprung des ersten Zuges zu behalten, was aber sicher gar nicht vernünftig ist.

In der Abbildung ist ein Beispiel: hier habe ich nicht nur mit J 7 zu weit von der Mitte eröffnet, sondern dann auch noch die nächsten zwei Züge etwas oberflächlich gespielt – und schon ist die Situation kritisch geworden! Wie soll also Weiß hier weiterspielen? (Die Zugfolge war: 1. J 7, 2. P 9, 3. P 5, 4. M 7, 5. L 5, 6. L 4.)

Es ist klar, daß Weiß momentan nicht auf der linken Seite durchbrechen kann; also muß er es anderswo probieren – aber *wo*? Ich spielte hier J 18 – sicher ein starker Zug, aber wahrscheinlich sind auch andere starke Züge hier möglich. Mein Gegner, jedenfalls, verstand meinen Zug nicht, antwortete mit dem „natürlichen" Zug P 17, worauf ich schnell eine sehr überlegene Stellung aufbauen konnte. Von der Abbildung aus: 7. J 18!, 8. P 17?, 9. N 6!, 10. K 6, 11. M 8 ... und eventuell Verbindung mit J 18 durch L 10, J 14 und T 16.

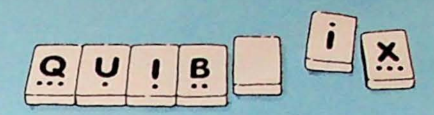
Wenn Sie andere gute Züge gefunden haben, oder Kommentare machen möchten, können Sie mir diese bitte über die *SpielBox* zuschicken.

Preisrätsel: Wieder ein sehr kompliziertes Endspiel. Weiß war im Vorteil, Schwarz hat aber gerade den sehr schönen Zug J 18 gepielt (von wo Verbindungen mit entweder F 20 oder N 20 möglich sind). Aber Weiß kann doch noch durchbrechen – *wie*?
Lösung im nächsten Heft.
Viel Glück! – denn diesmal ist die Preisaufgabe wirklich sehr schwer – und bitte nicht vergessen Ihre Lösung zu beweisen!

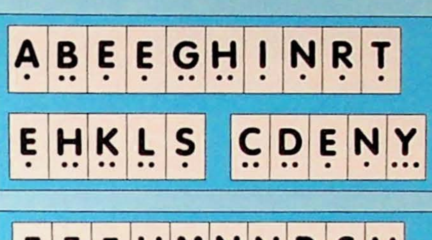
Alex Randolph

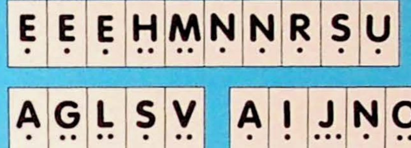
Bitte schicken Sie Ihre Lösung an: Vertwixt, *SpielBox,* Postfach 20 09 10, 5300 Bonn 2. Einsendeschluß ist der 31. 12. 1982. Auch diesmal werden fünf handsignierte Spiele von Alex Randolph unter den Einsendern richtiger Lösungen verlost.

Quibbix



Übungsspiel





PREISRÄTSEL

Die Spielregel
Bilden Sie aus den 10 Buchstaben der ersten Aufnahme, dann aus den 15 Buchstaben der ersten und zweiten Aufnahme, und schließlich aus den 20 Buchstaben der ersten bis dritten Aufnahme sinnvolle Wörter, die der Lexikon-, Zeitschriften-, Abkürzungs- und Beugungs-Regel entsprechen. Je Aufnahme dürfen ein Stein oder zwei Steine als *Quibbix* verwendet werden. Das ist ein umgedrehter Stein (Rückseite nach oben), der dann wie ein Joker einen beliebigen fehlenden Stein ersetzt.

Die Wertung
Je Aufnahme gilt das Wort mit den meisten Punkten doppelt und die anderen Wörter gelten einfach. Ein *Quibbix* (ein umgedrehter Stein) und einzelne Reststeine gelten nichts.

Die Lexikon-Regel
Es gelten alle Wörter mit zwei oder mehreren Buchstaben, die als Stichwort oder im Lauftext in einem deutschsprachigen Lexikon oder Wörterbuch stehen. Die Umlaute werden AE, OE, UE geschrieben.

Die Zeitschriften-Regel
Fremdwörter, Eigennamen, Wortkombinationen, Firmen- oder Produktbezeichnungen, ob sie nun im Lexikon stehen oder nicht, gelten allerdings nur dann, wenn man von ihnen guten Gewissens sagen kann, daß sie ohne nähere Erläuterung in einer Publikumszeitschrift (nicht Fachzeitschrift) stehen könnten, und daß sie dann jeder durchschnittlich Gebildete versteht.

Die Abkürzungs-Regel
Abkürzungen, ob sie nun im Lexikon (Wörterbuch) stehen oder nicht, gelten ebenfalls nur dann, wenn sie zwei oder mehrere Buchstaben haben, und wenn sie jeder durchschnittlich Gebildete ohne nähere Erläuterungen verstehen kann. Phantasieabkürzungen gelten nicht.

Die Beugungs-Regel
Alle Wörter, Wortkombinationen und Abkürzungen, die den obigen Regeln entsprechen, dürfen in allen grammatikalisch gültigen Beugungsformen dargestellt werden.

Die Lösungen
Die obere *Quibbix*-Aufgabe ist ein Übungsspiel. Sie können Ihre Lösung mit unseren Lösungen vergleichen, die Sie auf S. 80/81 finden.
Die untere *Quibbix*-Aufgabe ist ein Preisrätsel, bei dem Sie ein wertvolles Spiel gewinnen können. Schicken Sie bitte Ihre Lösung auf einer Postkarte, versehen mit Ihrem Namen und Ihrer Adresse, bis zum 31. Dezember 1982 unter dem Stichwort *Quibbix* an:

SpielBox, Postfach 20 0910, 5300 Bonn 2.

Die Gewinne
Für die drei Einsender mit dem höchsten Punktwert gibt es je ein Kalaha-Spiel in Mahagoni. Außerdem werden drei dieser Spiele unter *allen* Einsendern verlost.

„Spielertage '83“

Gelegenheiten für Spieler, sich mit anderen Spielern zu treffen und ihrem Hobby nachzugehen, sind bei uns in Deutschland leider selten.
Die SpielBox will das ändern und deshalb rufen wir auf zu den „Spielertagen 83“, die ein großes Fest werden sollen – ein langes Wochenende im Kreise von vielen, vielen Mitspielern.
Um diese „Spielertage 83“ aber planen und vorbereiten zu können, müssen wir etwas mehr wissen. Wir haben zwar relativ genaue Vorstellungen, was man alles bieten kann, aber wir wissen nicht, ob Sie das und was Sie eigentlich interessiert.
Dies müssen wir aber wissen – deshalb bitten wir Sie um Ihre Meinung.
Bitte benützen Sie für Ihre Rückantwort die Postkarte in unserem Beihefter („Vorteil Nr. 6“). Bitte ankreuzen.

Und so stellen wir uns die Organisation vor:

- *Wir beschaffen Räume in ausreichender Zahl und Größe für alle Mit-Spieler. In bestimmten Räumen und an bestimmten Tischen wird speziell gespielt. Spielleiter werden zur Verfügung stehen. Für diese Spiele ist eine Anmeldung erforderlich. An allen anderen Tischen kann beliebig gespielt werden.*
- *Unterkünfte möglichst nahe am Veranstaltungsort werden beschafft bzw. reserviert. Wir müssen also wissen, wer wie oft und wie teuer/preiswert übernachten will.*
- *Verpflegung muß vorhanden sein. Da Hauptzweck des Treffens ja Spielen sein soll, halten wir einen Imbiß „zwischendurch“ für sinnvoll. Sie auch? Oder sind Sie anderer Meinung?*
- *Es werden einige Kosten entstehen und wir werden um ein Eintrittsgeld nicht herumkommen. Wir hoffen, Sie akzeptieren das. Über die Höhe der Summe können wir leider jetzt noch keine Angaben machen.*

Für unsere Organisation ist wichtig, wieviele kommen wollen. Sind es 100, sind es 500 oder sind es gar 1000 Mitspieler!? Wir würden uns alle ärgern, wenn wir Platz für 200 Teilnehmer haben und 500 möchten eingelassen werden.

Wir wollen die **„Spielertage 83“** an einem Wochenende im Mai oder Juni durchführen. Teilen Sie uns bitte also möglichst heute Ihre Meinung mit, damit wir bereits in der nächsten **SpielBox** alle Details vorstellen können. Dort finden Sie dann auch Formulare zur verbindlichen Anmeldung. Bei Platzmangel werden natürlich die bevorzugt, die sich jetzt anmelden.

Also nicht lange überlegen. Jetzt schon mitmachen bei den **„Spielertagen 83“.**

Und das wollen wir bieten:

In speziellen Runden werden erfahrene Game-Master (Spielleiter) neue Spielegattungen demonstrieren und so auch Anfängern die Möglichkeit geben, sich in die neue Weise zu spielen, einzugewöhnen.

Wir wollen anbieten:

- *Wooden ships and ivon man; ein Segelschiffspiel.*
- *Circus maximus; Römische Wagenrennen.*
- *Waterloo; ein Spiel aus napoleonischer Zeit.*
- *Zargos Lords; Fantasy-Spiel.*
- *Middle Earth; Fantasy-Spiel.*
- *Und so weiter.*

Spielen am Computer hat eine bemerkenswerte Zukunft. Wir wollen die besten Spiele auf verschiedenen Systemen vorstellen: Apple, Atari, Video-Genie, usw.

Viele gute Spiele kommen in Deutschland nicht auf den Markt. Wir werden die Besten des Auslands auswählen und die Möglichkeit zum Kennenlernen bieten.

Zum Beispiel für:

- *Aces of Aces; neues, tolles Spielsystem.*
- *1829; Eisenbahnspiel.*
- *Dune; SF-Spiel.*
- *Cosmic Encounter; SF-Spiel.*
- *Und noch mehr.*

Die besten Spiele Deutschlands liegen zum „Gebrauch“ bereit.

Darunter:

Dyplomacy (mit erfahrenem Spielleiter); Verlies; Hase und Igel; Risiko; Hotelkönig; Sleuth; Cluedo; Dampfroß; Conquest; Epaminondas; Evolution und viele andere mehr.

Von Table-Top-Games werden die meisten noch nichts gehört haben. Wir wollen Ihnen das zeigen.

Nach Möglichkeit möchten wir auch Turniere austragen. Infrage kommen zum Beispiel Monopoly, Reversi, Focus und andere. Und dabei sollte etwas zu gewinnen sein.

Auch eine Ausstellung von Spielen und Spielebüchern wollen wir bieten.

Wenn Bedarf besteht, können Spiele getauscht werden.

Mehr fällt uns in der Eile nicht ein. Wenn Sie uns aber sagen, ob Ihnen das gefallen könnte und ob Sie kommen – oder nicht – dann wäre uns viel geholfen.

Eines können wir schon heute versprechen: Wer kommt, wird ein unvergeßliches Wochenende erleben – eben die *„Spieltage 83“.*

Das garantiert Ihre
SpielBox

(Ach – und wer zur Mithilfe bereit ist – Spieler, Handel, Hersteller – möchte sich doch bitte mit uns in Verbindung setzen. Danke!)

Spielunke Spielunke Spielunke

Spiele und Bücher über's Spielen. Von den Fachleuten. Lieferung sofort. Eben postwendend!

„Das grüne Monopoly"

Ein lehrreiches Würfelspiel zur „Lage der Nation". Hier wird der Kapitalismus-Dressurakt „Monopoly" verulkt. Es gibt immer zwei Wege zum Ziel: Den gutbürgerlichen und den alternativen. Umgehend lernt der kluge Spieler aber: Beide Routen können gradlinig nicht bewältigt werden. Das Geschickteste ist ein Slalom zwischen beiden Welten. So wird der „Sieger" zu Karikatur eines Erfolgsmenschen.
Bestell-Nr. 3117 — 26,90 DM

Skirrid

Für 2, 4 oder auch 6 Spieler über 45 Minuten. Als Familienspiel empfohlen.
Ein neuartiges Legespiel. Unterschiedlich geformte Teile müssen auf ein Spielfeld mit quadratischem Raster gelegt werden. Dabei natürlich auf Felder, die eine hohe Punktzahl bringen.
Bestell-Nr. 3108 — 24,90 DM

Quibbix

für 1–6 Spieler ab 10 J.
Spieldauer: 1 Stunde und mehr
Empfehlung: Familienspiel
Quibbix ist ein dynamisches Wortspiel für Kreative, bei dem es auf kluges Kombinieren und fröhliches Kommunizieren ankommt. Es besteht aus 120 Buchstaben-Steinen und einem Wertungsblock. Zunächst werden 10, dann 15, dann 20 Steine so angeordnet, daß sie sinnvolle bzw. gültige Wörter bilden. Quibbix ist eines der wenigen Spiele, das von mehreren Personen gleichzeitig gespielt werden kann. Niemand muß warten, bis er drankommt!
Best.-Nr. 3061 — 28,50 DM

Klassenkampf

für 3–6 Spieler ab 12 Jahre
Spieldauer: 2 Stunden u. m., Erwachsene.
Ein Würfel- und Strategiespiel über die Geschichte des Kampfes zwischen Kapital und Arbeit, ihre Erfolge und Niederlagen, ihre Verbündeten und Gegner. Vom „Arbeitsalltag" bis zur „Revolution" – spannend und lehrreich. 84 Spielfelder.
Nur bei uns: Mit einfacher Kurzspielanleitung!!
Best.-Nr. 3054 — 34,90 DM

Brian Love: Mensch spiele mich

Über 40 originalgetreu abgebildete Spielpläne alter englischer Spiele; mit Regeln und Marken, 96 S., geb.
Best.-Nr. 3600 — 49,00 DM

Das Öko-Spiel

In einer dicken Plakatrolle ein großer Spielplan, viele Ereignis- und Entscheidungskärtchen und natürlich Spielpüppchen. Und schon kann eine Spielrunde von 2 bis 6 Spielern die ökologischen Verstrikkungen unserer Gesellschaft nachspielen. Und zwar unheimlich spannend und informativ zugleich!
Öko-Umweltausgabe
Best.-Nr. 3092 — 27,00 DM
Öko-Luxusausgabe
Best.Nr. 3093 — 32,00 DM

L. Bachmann: Das Schachspiel

Reprint aus dem Jahre 1924; Original-Titel: Das Schachspiel und seine historische Entwicklung, dargestellt an der Spielführung der hervorragendsten Schachmeister; 180 S., geb.
Best.-Nr. 3659 — 24,80 DM

R. C. Bell: Das große Buch der Brettspiele

Eine einzigartige Sammlung alter Brettspiele aus aller Welt; mit großen Spielplänen und Marken, 160 S., geb. im Schuber
Best.-Nr. 3602 — 38,60 DM

Pieter van Delft, Jack Botermans: Denkspiele der Welt

Die schönsten Denkspiele aus aller Welt; mit Lösungen und Bastelanleitung, 200 S., geb.
Best.-Nr. 3609 — 29,80 DM

Sid Sackson: Spiele anders als andere

Papier, Bleistift, Spielkarten, ein Damebrett und ein Domino genügen, um alle Spiele auszuprobieren, 200 S., geb.
Best.-Nr. 3610 — 29,80 DM

Brett Spiel Stars

Wie oben, mit alten amerikanischen Spielen, 80 S., geb.
Best.-Nr. 3601 — 49,00 DM

Denkspielen mit Farbstiften

Für jedes der 7 Spiele benötigen Sie nur Farbstifte, 144 S., Paperback
Best.-Nr. 3611 — 16,80 DM

S. F. G. Wahl: Geist und Geschichte des Schachspiels

Reprint aus dem Jahre 1798; Original-Titel: Der Geist und die Geschichte des Schachspiels bei den Indern, Persern, Arabern, Türken, Chinesen und übrigen Morgenländern, Deutschen und anderen Europäern; 420 S., geb.
Best.-Nr. 3660 — 29,80 DM

Sid Sackson: Denkspiele für Einen

Neue Denkspiele für eine Person, für die man nichts weiter braucht als Würfel, Farbstifte und die im Buch enthaltenen Spielpläne; 144 S., Paperback
Best.-Nr. 3661 — 16,80 DM

Spiele der Welt

Das schönste aller Spielebücher ist jetzt wieder lieferbar. Alle Spiele mit Regeln, Varianten und ausführlichen Bastelanleitungen, 282 S., über 1000 Abb., Broschur
Best.-Nr. 3619 — 39,80 DM

Robert Abbott: Kartenspiel als Kunst

Acht ganz neue Kartenspiele für ganz intelligente Spieler, 111 S., geb.
Best.-Nr. 3644 — 18,00 DM

Martin Gardner: Science Fiction Rätsel

Mit einem Vorwort von Isaac Asimov. Aus dem Amerikanischen von Peter Ripota. 144 Seiten, Paperback — 19,80 DM
Stichwort: Science Fiction

Ulrich Namislow: Hexagramm Formen, Spielen, Bilden

288 Seiten mit über 3.300 Figuren und mit sechs Dreiecken aus Holz im Schuber — 38,00 DM
Stichwort: Hexagramm

Hiermit wird bestellt

Bitte einsenden an: *Spielunke*, Godesberger Allee 108, 5300 Bonn 2
Ich füge bei ☐ Euro- oder Verrechnungsscheck. ☐ **Ich habe eingezahlt am** ________ auf Postscheckkonto Köln 14443–507

Bitte Zahlungsweg unbedingt ankreuzen! Adresse bitte deutlich und vollständig angeben! Versandkostenanteil nicht vergessen!

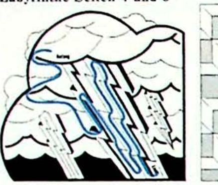
Expl.	Bestellnummer	DM
Versandkostenanteil		3,80
Gesamtpreis		

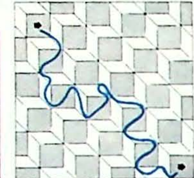
Name ________
Vorname ________
Straße ________
PLZ/Ort ________
Datum ________
Unterschrift ________

Schicken wir Ihnen eigentlich schon regelmäßig (und kostenlos) unseren Katalog? Wenn nicht, machen Sie bitte hier ein dickes Kreuz. ◯



Labyrinthe Seiten 4 und 6





Immer zwei



Die Münzen werden entsprechend der Ausgangsposition (obere Abbildung) mit A, B, C, D, E bezeichnet. Die vier Züge: B nach F, C nach G, A nach B, E nach C.

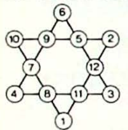
Inspektion
Der Inspektor muß 9 km zurücklegen (d. h. 36 Abschnitte), wenn er folgenden Weg einschlägt: A B G H C D I H M N I J O N S R M L G F K L Q R S T O J E D C B A F K P Q. Er durchquert die Abschnitte AB, CD, FK, IO und RS zweimal.

Gemischtes Doppel

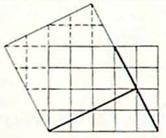
Ge	Bl	We	Gr
Gr	Ro	Ge	Bl
Bl	We	Gr	Ro
Ro	Ge	Bl	We

Ge = Gelb, Bl = Blau, We = Weiß, Gr = Grün, Ro = Rot.

Das magische Sechseck

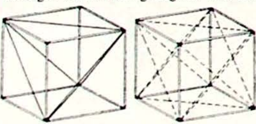


Wurzel aus 20?
Die Zeichnung erklärt sich selbst:

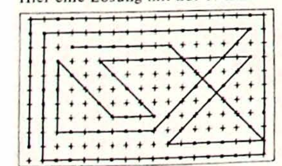


Schnipsel-Karten
Die Karten sind: Kreuz-Acht; Herz-Zehn; Kreuz-Sieben; Karo-Sieben; Kreuz-Neun und Karo-Sechs.

Instabil
Unsere Lösungen:
a) Es werden sechs Stäbe benötigt (in Form eines Tetraeders).
b) Es werden zwölf Seile benötigt (zwei Tetraeder).
Da es sich um ein theoretisches Problem handelt, wissen wir nicht genau, ob es nicht doch Lösungen mit weniger Verstrebungen gibt. Was meinen Sie?



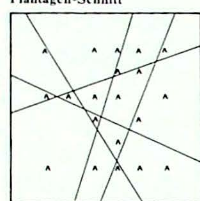
Stars and Lines
Hier eine Lösung mit nur 17 Linien.



Kleine grüne Männchen
Die mit den gelben Haaren wohnen auf Andromache. Auf Kassius haben die Bewohner grüne Haare. Der Hyper-Laser erreicht Lichtgeschwindigkeit.
Detaillierte Lösungsbeschreibungen finden Sie im Buch „Ist doch Logo", Otto Maier Verlag, Ravensburg.

Welche drei Quadrate sind völlig gleich?
F 2 – C 7 – I 8

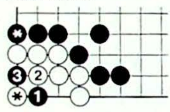
Plantagen-Schnitt



Mathematogramm
Nur mit der Zahl 500 können Sie den Zahlen-Flußplan durchlaufen und „Stop" erreichen.

Schattenrätsel
Harfe, Ananas, Luftpumpe, Schmetterling, Bügeleisen, Ohrringe, Christbaumschmuck, Kelch. = HALSBOCK

Go
Aufgabe 1: Nach ❸ ist ein *Ko* über die Ecke entstanden. Sollten Weiß die *Ko*-Drohungen ausgehen, beendet Schwarz das *Ko*, indem er auf ○ deckt. Weiß hat dann nur ein Auge und stirbt. Bitte überprüfen Sie selbst, daß Weiß ohne ● leben würde.



Aufgabe 2: Mit ❺ auf ❶ beginnt das *Ko*. Weiß muß nun eine *Ko*-Drohung finden. Fängt Schwarz dagegen mit ❸ an, Weiß auf ④ und jetzt ❶, ②, dann muß er als erster eine *Ko*-Drohung spielen. Ein gewaltiger Unterschied.



❺ auf ❶

Dame
A) 2-7, 25-30, 7-11, 30-26, 11-8, 26-19, 8-12, Zugzwang
B) 30-26, 8-12, 26-33, 12-16, 14-18, 13-17, 18-15, 17-22, 15-11, usw.

Quibbix
Im Übungsspiel haben wir 110 Punkte erreicht.

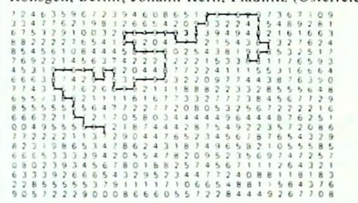
Aufnahmen:	Punkte:
1. BERGHEI(M)AT	24
2. STEHBIERHAL(L)E – KG	36
3. KALENDERGESCHI(C)HTEN – B	50
Zusammen:	110

Wie Sie sehen, haben wir bei den Lösungswörtern dreimal den *Quibbix* eingeklammert. In der Klammer steht dann jeweils der Buchstabe, den er ersetzt. Wenn Sie sich am Preisrätsel beteiligen, sollten Sie Ihre Einsendung ähnlich gestalten.
Sie können uns auch je Aufnahme mehrere Lösungswörter anbieten und die Punktezahl jeweils rechts daneben hinschreiben. Die Jury sucht dann die gültigen Wörter heraus und berechnet die Gesamtpunktezahl.

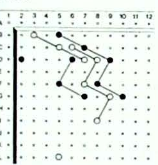
Lösungen und Gewinner unserer Preisrätsel in Heft 3/82

Im Aufzug-Labyrinth
MM benutzte die Aufzüge C, E, I, M, und P (verdeckt). Auf der Spitze der Pyramide haben MM und sein Lastkarren ein Gewicht von 210 kg. Da MM und sein Karren allein bereits 200 kg wiegen, kommt nur 1 Stein = 10 kg auf der Spitze an.
Je ein Spielepaket im Wert von 100,– DM haben gewonnen: Manfred Geyer, Fellbach; Michael Bekemeier, Witten; Kunigunde Hornung, Landshut.

Pfadfinder
Unsere Abbildung zeigt die maximal erreichbare Summe von 442 Punkten.
Die Gewinner der Spielepakete: Richard Hafke, Kiel; Könsgen, Berlin; Johann Kern, Fladnitz (Österreich).



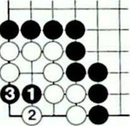
Twixt



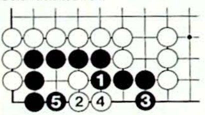
1. C5!, 2. F5! (besser als C4 oder E4), 3. D8, 4. C7, 5. D7, 6. B5, 7. B3!! (und nicht gleich über der Grenze mit 7. A4, wegen 8. G7, 9. C6, 10. B4, 11. [C5-D7] D4, 12. B3 – unentschieden!), 8. G7 (wenn 10. C6, 11. F6!), 9. C6, und Weiß ist durch, weil er nächst entweder B4 oder (C5-D7) D4 spielen kann.

Die Gewinner der fünf signierten Randolph-Spiele: Hans Hofstetter, Gauting; Werner Mieritz, Hamburg; Rainer Balandies, Verden; Michael Leischel, Berlin; Dr. Horst Wiltmann, Hamburg.

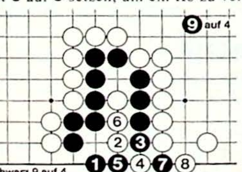
Go
Problem 1: Schwarz ❶ zu finden sollte nicht schwierig gewesen sein. Weiß muß auf ② spielen und mit ③ ist die Ecke zu einem Seki geworden.



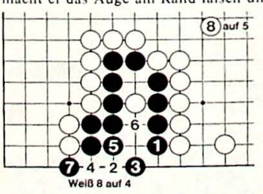
Problem 2: Der Verbindungszug Schwarz ❶ ist die Lösung. Die Folge bis Schwarz ❺ führt zum Seki. Setzt Weiß statt ② auf ③, setzt Schwarz auf ❷ und kann zwei Augen bilden. Sollte Schwarz statt ❶ mit ❸ beginnen, setzt Weiß auf ④, Schwarz auf ❶, Weiß auf ⑤ und Schwarz ist tot.



Problem 3: Der Diagonalzug ❶ rettet Schwarz. Weiß muß auf ② setzen, um zwei Augen zu verhindern. Schwarz trennt mit ❸. Nach Weiß ⑥ muß Schwarz noch mit ❾ auf ❹ setzen, um ein Ko zu verhindern.



Zusatz Abb.
Beginnt Schwarz dagegen mit diesem Zug ❶, besetzt Weiß mit ② den Schlüsselpunkt dieser Stellung. Mit ⑧ macht er das Auge am Rand falsch und Schwarz stirbt.



L Ö S U N G E N

Einzelwertungen unserer Spielbesprechungen

Verpackung

Spiel	Andersen	Dikus	Ernst	Forschbach	Haas	Obermair	von Staden
Atlantis	4	4	4	3	4	4	4
Blockade	4	3	4	4	4	4	3
Fang mich	4	4	4	4	4	5	4
Fantom	5	4	4	4	4	4	5
Formel 1	4	4	5	4	4	4	4
Schwimm. Inseln	3	3	3	3	3	3	3
Wirtschaftswund.	3	2	3	3	3	2	3

Regel

Spiel	Andersen	Dikus	Ernst	Forschbach	Haas	Obermair	von Staden
Atlantis	5	6	6	5	5	6	4
Blockade	3	4	4	4	3	4	4
Fang mich	4	4	3	3	3	3	3
Fantom	5	5	5	5	4	3	4
Formel 1	4	5	5	4	3	5	5
Schwimm. Inseln	2	4	3	3	3	4	3
Wirtschaftswund.	4	5	4	5	4	4	4

Material

Spiel	Andersen	Dikus	Ernst	Forschbach	Haas	Obermair	von Staden
Atlantis	5	5	5	6	5	5	4
Blockade	4	4	5	5	5	6	5
Fang mich	5	4	5	5	5	5	4
Fantom	6	6	6	6	5	6	5
Formel 1	4	4	5	4	4	4	5
Schwimm. Inseln	4	4	4	4	4	5	3
Wirtschaftswund.	5	4	6	5	5	4	5

Idee

Spiel	Andersen	Dikus	Ernst	Forschbach	Haas	Obermair	von Staden
Atlantis	5	5	5	4	4	4	5
Blockade	4	5	5	4	5	5	6
Fang mich	5	5	5	4	5	5	4
Fantom	6	5	5	4	5	4	6
Formel 1	4	5	5	4	4	4	6
Schwimm. Inseln	5	5	6	6	6	5	5
Wirtschaftswund.	5	5	5	5	6	5	5

Gesamturteil

Spiel	Andersen	Dikus	Ernst	Forschbach	Haas	Obermair	von Staden
Atlantis	5	4	4	5	4	5	5
Blockade	4	4	5	4	5	5	5
Fang mich	5	5	5	4	5	5	4
Fantom	6	5	5	5	4	4	5
Formel 1	4	5	5	5	4	4	5
Schwimm. Inseln	4	4	5	5	5	5	4
Wirtschaftswund.	5	5	5	4	5	4	5

Die Spielbesprechungen werden von sieben anerkannten Spielekritikern und -autoren vorgenommen. Dabei wertet jeder Kritiker alle sieben in diesem *SpielBox*-Heft besprochenen Spiele. Da der Abdruck der Einzelwertungen zu jedem Spiel den Besprechungsteil unnötig belasten würde, drucken wir diese Einzelwertungen hier ab. Es fasziniert, die Unterschiedlichkeit, aber in den meisten Fällen auch die Gleichartigkeit der Urteile zu erkennen.

Gewinner:
Je ein Backgammon-Spielbrett haben gewonnen: Andreas Eder, Tettenweis; Jürgen Krebs, Dortmund; Thomas Klein, Heusweiler.

Dame

Aufgabe C
Schwarz 24–27; Weiß 11–8;
Schwarz 4–11–18; Weiß 32–23–14;
Schwarz 5–9; Weiß 14–5.

Aufgabe D
Diese Aufgabe haben wir aus der Wertung genommen, da unser Autor in der Eile Weiß von oben nach unten hat spielen lassen – und wir haben das auch nicht bemerkt. Wir bitten um Entschuldigung. Die ursprüngliche Lösung (die trotzdem viele Leser eingesandt hatten, obwohl sie den Fehler bemerkt hatten):
Weiß 14–17; Schwarz 13–22;
Weiß 7–10; Schwarz 6–15;
Weiß 11–18; Schwarz 22–15;
Weiß 4–18.
Die drei Spielepakete haben gewonnen: Uwe Rosenkranz, Hamburg; Susanne Röhrig, Darmstadt; Renate Schmied, Engelskirchen.

Quibbix

Beim letzten Preisrätsel gab es unter anderen folgende gültige Wörter.

1. Aufnahme:	Punkte:
LIE(B)REICH(E)	22
EILSCHRI(FT)	22
SCHILE(H)RE(R)	22
SCHLEIER	22
(T)ISCHLEREI	24
CHILEREIS(E)	24
(Z)IELSICHER	24
(I)NSELREICH	24
REISELICH(T)	24
(P)REISLICHE	24
SCHI(E)LEREI	24
CHILREISE	26

2. Aufnahme	
FILZSCHREIBE(R) – PI	39
SCHRIF(T)BEISPIEL	40
FREIZEI(T)SCHLIPS	40
FREIPILSZISCHE(R)	40
SILBERF(U)CHSPE(L)Z	40
SILBERPFI(R)SICHE	40
ZIERFISCHBIL(D)ES	40
ZIERFISCHLEIB – PS	41
LEBERSP(E)ZIFISCH	42
ELBFISCHERSP(E)ZI	42
PILZF(L)EISCHBREI	42
BLEISPEZIFISCH	42
FRISCHPILSBEIZE	44

3. Aufnahme	
MUSKETIERSPFLICHT – ZB	52
SPIELK(L)UBZEITSCHRIFT	54
F(A)CHM(A)ERKTEPUBLIZIST	54
ME(R)KSCHRIFTPUBLIZIST	56
P(U)BLIKUMSZEITSCHRIFT	56

Die drei Hauptpreisträger: Dr. Michael Beuer, Pödeldorf (124 Punkte); Jantken Dirks, Göttingen (122 Punkte); Reinhardt Schridde-Ulmer, Wedemark (122 Punkte).

Dr. Beuer hat auch das *Quibbix*-Preisrätsel in der vorletzten *SpielBox* gewonnen. Diesmal hat er wieder die Nase vorn, weil er anhand einer Kopie aus einem Lexikon nachweisen konnte, daß der alte Name für Chile auch Chili sein kann und daß daher auch CHILIREISE gültig ist.

Unter den ungültigen Beiträgen waren unter anderen auch folgende originelle Wörter:
FISCHSTIBIZERKUMPEL
SKILIFTSCHUTZPR(A)EMIE
ZIMTKIPFERL(KO)CHSTUBE
FISCHKUTTERPILSMIEZ(E)
MUSIKERPFLICHTBESITZ
BHZIPFELSTICKMUSTER
KIRMESBUSPFLICHTZEIT
FBIKRIMISUCHZETTELS

Die drei Preisträger, die aus den übrigen Einsendern ausgelost wurden:
Michael Böhme, Hamburg; Günter Prohaska, München; Karl Bier, Eschweiler.



Spiel Box

Impressum:
SpielBox erscheint vierteljährlich in der Courir Druck-, Werbe- und Verlags GmbH., Godesberger Allee 108–112, Postfach 20 09 10, 5300 Bonn 2, Telefon (02 28) 812–1, Telex 08 85 603.

Geschäftsführer und verantwortlich für den Inhalt: Friedhelm Merz.

Ideen und Konzeption: Reiner Müller.
Gesamtgestaltung: Konrad Boch.
Grafik: Eckhard Kaiser.

Spielebesprechungen: Walter Luc Haas (Koordination), Helge Andersen, L. U. Dikus, Dr. Synes Ernst, Edgar Forschbach, Dr. Gilbert Obermair, Eberhard von Staden, Knut-Michael Wolf (Besser spielen).

Produktion: Helmut Morell.

Anzeigenleitung: Knut Schumann;
Anzeigenverwaltung: Egon Kopischke.
Vertriebs- u. Werbeleitung: Jürgen E. Herms; Vertriebsverwaltung: Rolf Lücke; Werbung: Hermann Brungs.
Vertrieb (Grosso- und Bahnhofsbuchhandel): Saarbach, 5000 Köln 1.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Fotos und Zeichnungen wird keine Gewähr übernommen.
Für alle Preisausschreiben und Wettbewerbe in der *SpielBox* wird der Rechtsweg ausgeschlossen.
Bezugspreis: DM 22,40 einschließlich 6,5 Prozent MWSt. und Zustellgebühr für das ganze Jahr. Einzelpreis: DM 7,–.
Anzeigenpreisliste: Nr. 1a vom 1. 1. '82.
Druck: Courir-Druck, 5300 Bonn 2.
Druckauflage IV. Quartal 1982: 40 000.
ISSN 0721-6777
Vkz Z 1356 F

Die nächste SpielBox erscheint am 1. Februar 1983

Die leidigen Spielregeln

Beide bisher durch die Essener *Feder* für ihre gute Regelschreibung ausgezeichneten Spiele *Focus* (1981) und *Atlantis* (1982), stammen aus den USA – und ihre Regeln sind in Darstellung und Wortlaut unverändert aus dem Amerikanischen übernommen worden. Wenn diese Urteilsfindung stimmig ist, rückt sie deutsche Regelkonstrukteure zumindest in ein mäßiges, vielleicht sogar in ein schlechtes Licht.

Und, fürwahr, ein großer, ein viel zu großer Teil der Regeln in unseren Spielen ist lausig gemacht. Da hat man zwar viel Geld ausgegeben für Graphik und Design, Material und Werbung – aber für einen zusätzlichen Mann, der vom Spielen, von der Sprache und von methodisch richtiger Darstellung – kurz: vom Regelschreiben eben – etwas versteht, dafür reicht es dann leider, leider nicht mehr...

Deutsch kann ja jeder – sollte man meinen. Aber wenn man dann so durchgeht, was da und dort von irgendjemandem dahingeschludert wurde, der offenbar nur etwas (aber sichtlich nicht zu viel) Zeit hatte, dann stehen einem die Haare zu Berge.

Falsche Interpunktion, mangelhafte Orthographie sind noch das Harmloseste; richtige Deutschfehler kommen ebenso vor. Am meisten aber nerven die sprachlichen Mühseligkeiten, der von Zeile zu Zeile fühlbare Mangel an Stilwille und Denkarbeit: umständlich gebaute Sätze, unnötige Wiederholungen der gleichen Inhalte und auch derselben Wörter, unpräzise Ausdrükke, verwirrende Terminologien, und was der Jämmerlichkeiten mehr sind, machen schon die reine Lektüre, noch mehr aber das Begreifen des Textes zur Tortur.

Umfangreiche Regeln würden die Spieler schrecken, wird behauptet. Da aber Kompliziertes und Neuartiges meist nicht in wenigen Worten zu erklären ist, preßt man alles aufs engste zusammen: vielerlei und auch viel zu viel steht dann in jedem Satz – zu viele Sätze drängen sich im gleichen Abschnitt – und manches bleibt im Ungefähren stecken.

In Wirklichkeit aber sind es nicht die langen, sondern eher die unübersichtlichen, unverständlichen und unvollständigen Erklärungen, die einem das Fürchten beibringen – und die gerade durch solche Methoden zu entstehen pflegen. Würde jeder Satz nur einen kleinen Regelschritt weiterführen – und würde jeder Abschnitt nur wirklich nahe Zusammengehöriges enthalten –, dann wären zwar die Anleitungen optisch umfänglicher, dafür aber entsprechend klarer und brauchbarer. Die Spieler würden das bald merken – und dankbar akzeptieren.

Allzu oft werden die Regeln ohne vorherige grundsätzliche Überlegungen und ohne jede Methodik so dahingewurstelt, wie es dem Schreiber gerade einfällt. Da wird etwas vergessen, in einer kurzen Einleitung und zusätzlich vielleicht in Übersichten vor jedem Hauptteil einen groben Raster zu geben, in den man dann die Einzelheiten gleich richtig und endgültig einordnen kann.

Da geht es wie Kraut und Rüben durcheinander: Wesentliche Dinge heißen bald so, bald anders – da wird für Verschiedenes dasselbe Wort verwendet – und da erklärt man etwas mit neuen Begriffen und nennt Mechanismen, die noch gar nicht beschrieben sind.

Beispiele in Wort und Bild, die die Regel verdeutlichen und den Spieler erkennen lassen, ob er alles richtig begriffen hat, fehlen – der optischen Verkürzung wegen oder weil man die Problematik nicht erkannt hat.

Aus den gleichen Gründen findet man wohl selbst dann kein Spielexempel, wenn dies etwas hergeben würde: wenn es etwa so möglich wäre, den besonderen Reiz eines Spiels, einige wesentliche Regeln sowie erste Strategien und Taktiken darzustellen – und dadurch den Einstieg in das unbekannte Neue zu erleichtern.

So steht man dann oft bei vielen Spielen nach der ersten oder auch zweiten und xten Lektüre der Regeln vor einem Wust, der sich nur mit Mühe oder auch gar nicht zu einem Ganzen fügen läßt.

Wer nun aber meint, die schlechte Regelschreibe beträfe nur komplexe Spiele, der irrt: selbst in kürzesten Regeln zu einfachsten Spielen wird gesündigt: gerade da wird oft etwas huschhusch hingeklatscht, bei dem dann Hand und Fuß, vor allem aber auch ganz deutlich der Kopf fehlen...

Kinderspiele beispielsweise: da sind die Kleinen, die nicht oder nur mit Mühe lesen können, aufgeschmissen, wenn ihnen nicht ein Erwachsener oder Älterer zu Hilfe kommt. Einleuchtende Symbole und passende Illustrationen würden es ihnen ermöglichen, nach den korrekten Regeln zu spielen, ohne mühsam herausbuchstabieren zu müssen, was wo wie zu tun ist. Aber auch Erwachsenen wäre in ihren Spielen mit ähnlichen Methoden manches erleichtert.

Regelschreiben ist nicht einfach – es gibt keine alleingültige und alleinrichtige Methode –, jedes Spiel muß seinem Typ entsprechend unter Berücksichtigung seiner besonderen Finessen neu angegangen werden – jedes Wort und jeder Schritt will genau überlegt und noch durchdacht sein.

Man wäre gut beraten, wenn man dem Regeltexten ebenso viel – in Aufwand und Geld meßbaren – Wert beilegte wie der Graphik der Schachtel und der Werbung: mit diesen verkauft man zwar die Spiele – an den Regeln aber entscheidet sich oft, was nachher mit dem Spiel geschieht. Und das heißt: Ob es Markterfolg hat.

Consul

DAS IST DER BEWEIS: DIE VORZUGSKARTE BRINGT SIE 15 PROZENT WEITER!



Beispiel 1: Mo – So 15 % gespart



Beispiel 2: Di – So 15 % gespart



Beispiel 3: Mi – So 15 % gespart



Beispiel 4: Do – So 15 % gespart



Beispiel 5: Fr – So 15 % gespart



Beispiel 6: Sa – So 15 % gespart



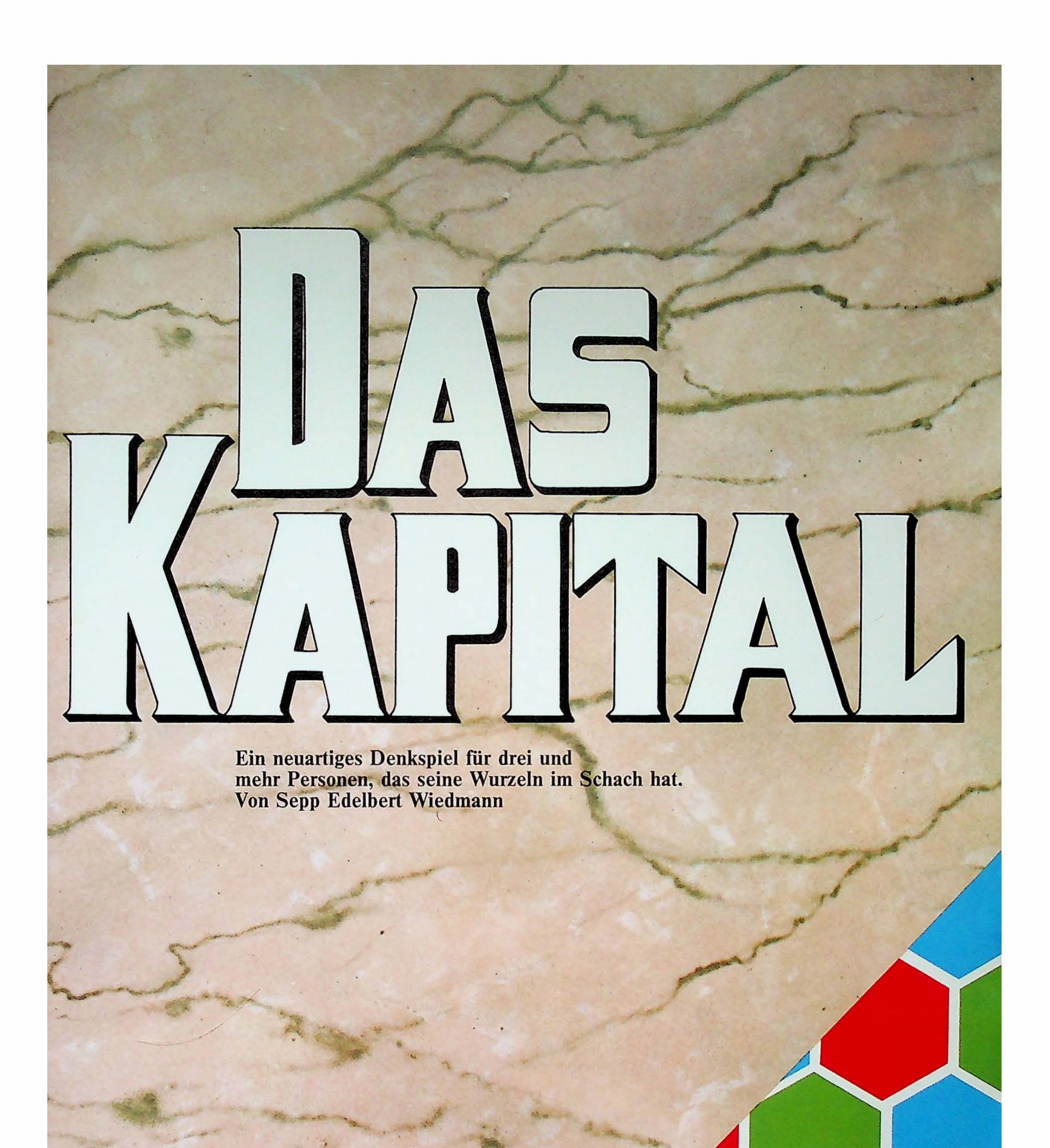
Beispiel 7: So – So 15 % gespart

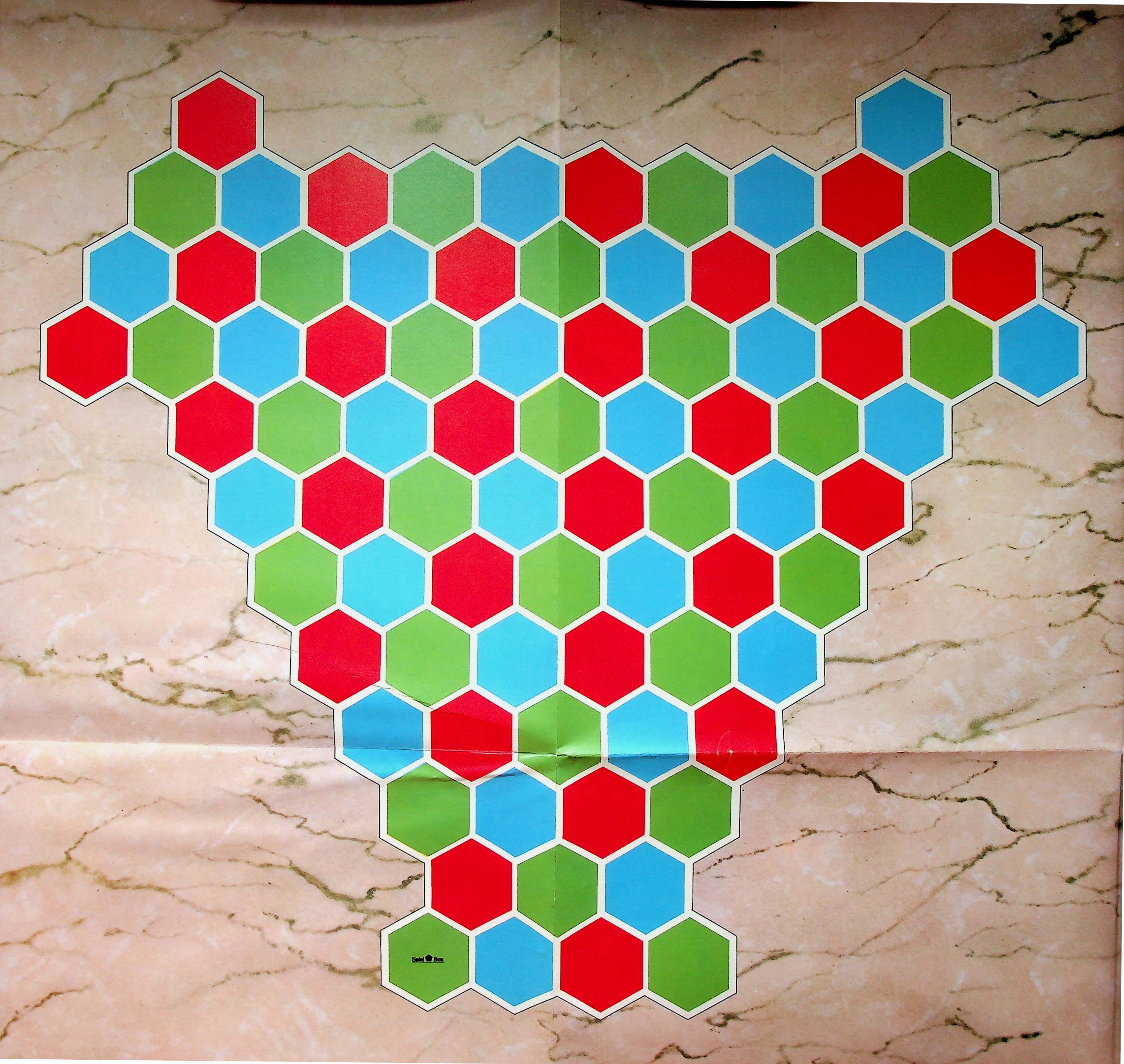


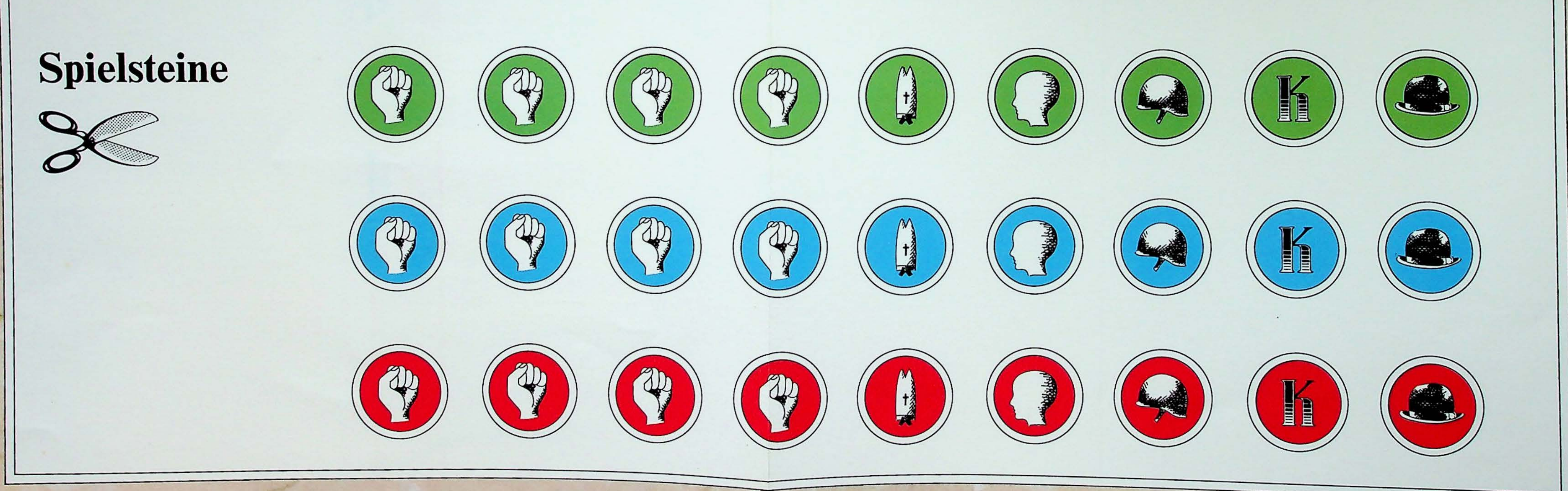
u. v. a.

Denn 15 Prozent gibt's bei der Bahn immer, wenn Sie frühestens am Sonntag, der auf den 1. Geltungstag Ihres Fahrausweises folgt, zurückfahren. Und wenn Ihr Reiseziel mindestens 201 km entfernt ist. Übrigens, wenn Sie am Sonntag hinfahren, können Sie am gleichen Tag zurückfahren. Aber wie unsere Beispiele beweisen, sind Ihrer Fantasie und Reiselust mit der Vorzugskarte (der Ermäßigten Fernrückfahrkarte) keine Grenzen gesetzt.

DB Die Bahn


DAS
KAPITAL
Ein neuartiges Denkspiel für drei und
mehr Personen, das seine Wurzeln im Schach hat.
Von Sepp Edelbert Wiedmann


Spiel Box


Spielsteine



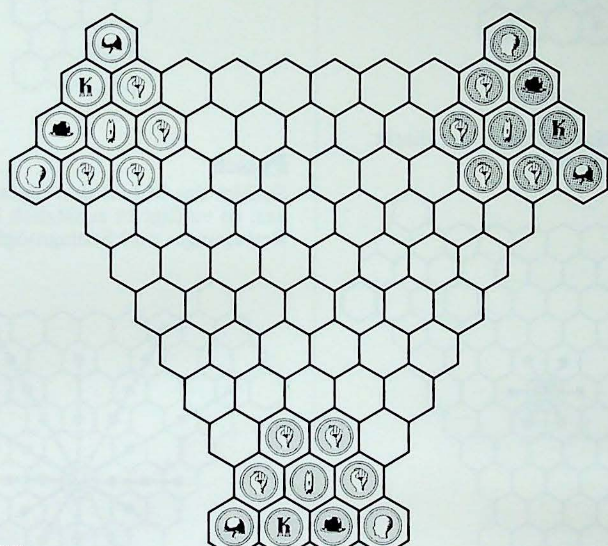
Ein Spiel für drei und mehr Personen
von Sepp Edelbert Wiedmann

Spielanleitung

Kurzbeschreibung

DAS KAPITAL ist ein neuartiges Denkspiel. Es hat seine Wurzeln im Schach. Idealerweise beteiligen sich drei Personen am Spiel, wobei jeder Spieler eine Farbe (ein Staat) führt. Spielen mehr als drei Personen, so können die Steine eines Staates auch von einer Spielergruppe geführt werden. Sie regelt ihre Entscheidungen selbst.

Vorbereitung des Spiels



Startaufstellung

Die Spielsteine werden entsprechend obiger Abbildung aufgebaut. Jeder Spieler bzw. Spielergruppe wählt eine Farbe. Ein Staat beginnt per Los das Spiel, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Jeder Staat kann in einem Zug einen Stein bewegen (ziehen und/oder schlagen). Eine Runde besteht also aus drei Zügen, je Staat ein Zug. Für die Züge kann eine Zeitbegrenzung (z. B. 1, 2 oder 3 Min.) vereinbart werden.

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, die Kapitale der Gegner zu schlagen. Es gewinnt der Staat, dessen Kapitál zuletzt übrig bleibt. Es gibt nur einen Sieger, keinen zweiten oder dritten Platz.

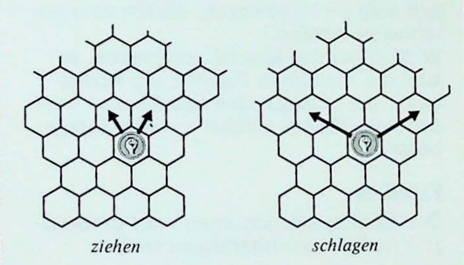
Spielsteine

Jeder Staat verfügt über neun Spielsteine in einer Farbe. Die sechs Arten von Steinen haben unterschiedliche Zug- und Schlagmöglichkeiten. Geschlagen wird wie beim Schach: Die geschlagene Figur wird entfernt, die schlagende Figur rückt auf dieses Feld.

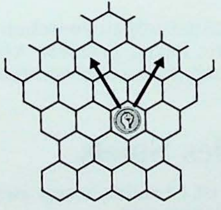


Arbeiter/Angestellte

- Zieht nur vorwärts, und zwar nur ein Feld weit, nach links oder rechts,
- Schlägt seitlich, nach links oder rechts;
- Der erste und/oder zweite Schritt einer solchen Figur kann doppelt sein (gilt nur für Ziehen, nicht für Schlagen).



ziehen *schlagen*

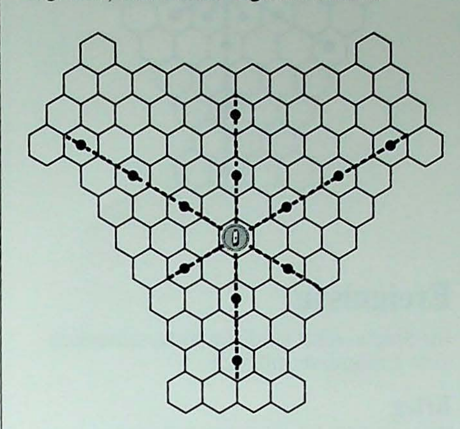


doppelt ziehen



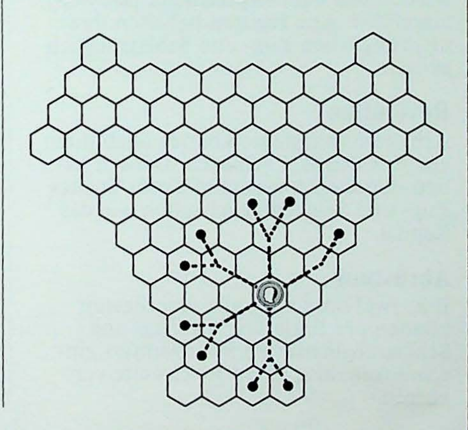
Kirche

Zieht und schlägt geradlinig, über die Ecken des eigenen Feldes hinweg, beliebig weit, auf Felder eigener Farbe.



Intelligenz

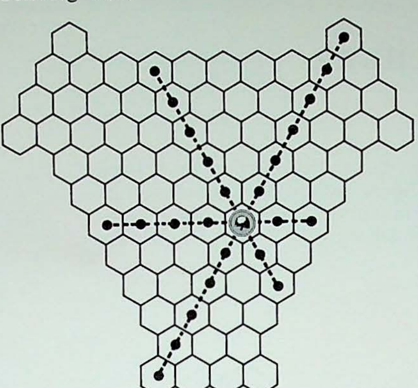
Zieht und schlägt nach der Art des „Rösselsprungs“; zunächst geradlinig über die Ecke des eigenen Feldes zum nächsten Feld gleicher Farbe und von dort auf eines der beiden in Zugrichtung direkt davor liegenden Felder.





Militär

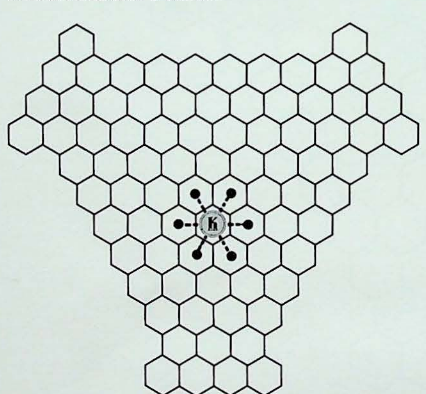
Zieht und schlägt geradlinig, über die Kanten des eigenen Feldes hinweg, beliebig weit.





Kapital

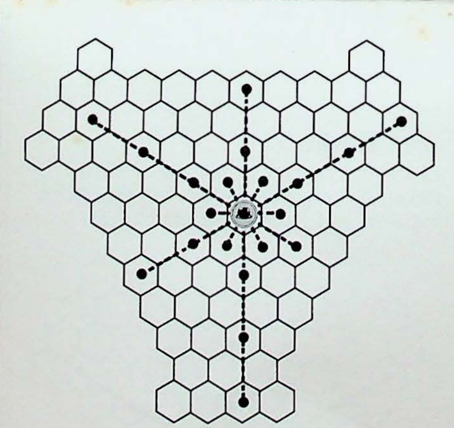
Zieht und schlägt auf eines der direkt benachbarten Felder.





Politiker

Vereint die Bewegungsarten und Schlagmöglichkeiten von Kirche und Kapital.

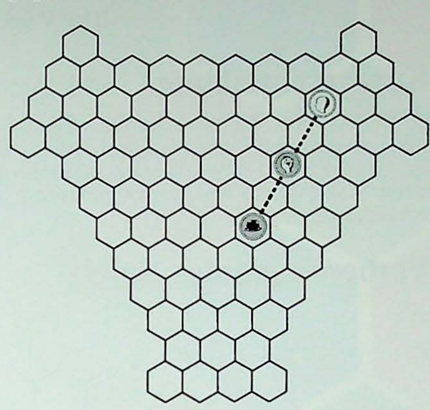


Ereignisse

Im Spielverlauf sind die unterschiedlichsten Ereignisse möglich.

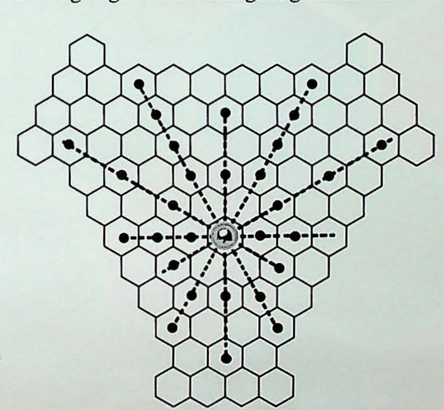
Innere Sicherheit

Das Militär kann auch eigene Figuren schlagen, nicht aber das eigene Kapital. Das Militär kann auch zwei Figuren in einem Zug schlagen: Zuerst eine eigene Figur, dann in gerader Linie weiter eine gegnerische Figur.



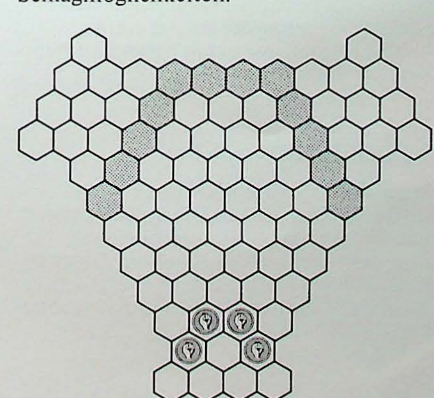
Putsch

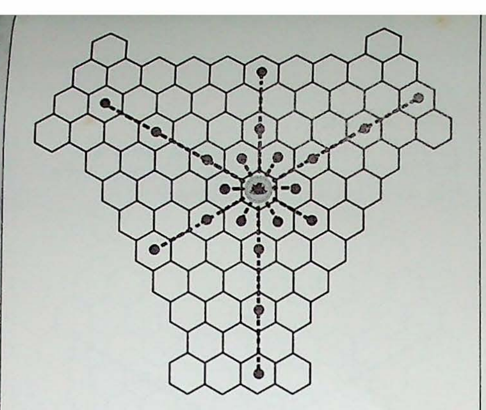
Schlägt das Militär den eigenen Politiker, so verfügt es zusätzlich über dessen Bewegungs- und Schlagmöglichkeiten.



Aufrüstung

Erreichen oder überschreiten Arbeiter/Angestellte diese, der Startaufstellung gegenüberliegende Felderreihe, so werden sie zu Militärs umgewandelt. Das heißt, sie erhalten deren Zug- und Schlagmöglichkeiten.





Ereignisse

Im Spielverlauf sind die unterschiedlichsten Ereignisse möglich.

Krieg

Wird ein (Spielstein) Kapital bedroht, so ist ihm der Krieg zu erklären. Wird die Bedrohung nicht abgewendet, so kann das Kapital geschlagen werden. Mit dem Kapital ist der gesamte Staat geschlagen. Der Spieler scheidet aus, die restlichen Figuren verbleiben auf dem Brett.

Kriegsbeute

Die Figuren eines geschlagenen Staates werden von dem siegreichen Staat weitergeführt. Alle Figuren behalten ihre ursprünglichen Zug- und Schlagmöglichkeiten.

Revolution

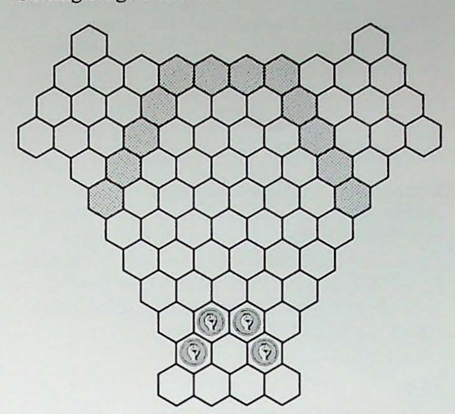
Arbeiter/Angestellte können auch ihren eigenen Politiker schlagen. Danach haben Arbeiter/Angestellte dieses Staates Zug- und Schlagmöglichkeiten wie das Kapital.

Abrüstung

Ein, zwei oder auch alle drei Staaten können per Erklärung die Zug- und Schlagmöglichkeiten ihrer Militärs einschränken, also deren Reichweite verkürzen.

Aufrüstung

Erreichen oder überschreiten Arbeiter/Angestellte diese, der Startaufstellung gegenüberliegende Felderreihe, so werden sie zu Militärs umgewandelt. Das heißt, sie erhalten deren Zug- und Schlagmöglichkeiten.



Pakt

Die Staaten können untereinander beliebig Vereinbarungen treffen.

Kapitulation

Kapituliert ein Staat, so werden alle seine Figuren vorerst stillgelegt. Sie können sich nicht bewegen, dürfen aber geschlagen werden.
Wird dabei das Kapital geschlagen, so sind die restlichen Figuren die Kriegsbeute des schlagenden Staates und werden von diesem geführt – siehe Kriegsbeute!

Frieden

Die Staaten können zwei- oder dreiseitige Friedensvereinbarungen treffen.

Achtung

Freie Vereinbarungen zwischen den Staaten (wie Pakte, Frieden, Abrüstung) können auch gebrochen werden!

Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, wenn zwei Kapitale geschlagen sind.